CASUS BELLI

PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION



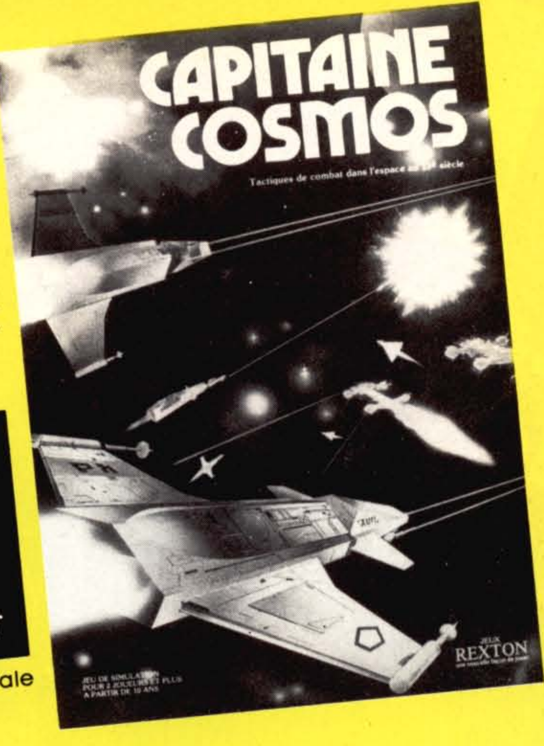


JG
JEUX DE GUERRE DIFFUSION
et
JEUX DESCARTES
2 SPÉCIALISTES S'UNISSENT
pour mieux vous servir
6, rue Meissonier, 75017 PARIS
Tél. : 42.27.50.09
(ouvert du lundi au samedi de 10 heures à 19 heures)
Le plus grand choix de figurines historiques...
Tous les jeux français et étrangers...
PROFIT
Samedi 17 octobre 1987
JOURNÉE EXCEPTIONNELLE
• Pour les 100 premiers clients
Un jeu au choix dans la gamme JEUX DESCARTES avec une réduction de 50 % (un seul jeu par client)
• Des figurines gratuites
• Des chèques-cadeaux
• Dédicace par J.J. PETIT et J.M. HAUTEFORT de leur jeu "LES AIGLES" de 16 h à 19 h.
Av. Niel
rue de Courcelles
rue de Prony
Av. de Wagram
rue Jouffroy
Av. de Villiers
M
Pl. des Ternes
rue Meissonier
Pl. Ch. de Gaulle
Bd de Courcelles
rue Cardinet
Av. Hoche
Av. de Friedland

CAPITAINE COSMOS

En cette fin de 23ème siècle, Alpha du Centaure est devenue le repaire des pirates et contrebandiers de l'espace. Les as de la Flotte Galactique en viendront-ils à bout ? Un jeu facile d'accès qui fait appel à l'intuition tactique.

Mouvements simultanés.
42 vaisseaux spatiaux.
Pour 2 joueurs et plus à partir de 10 ans.



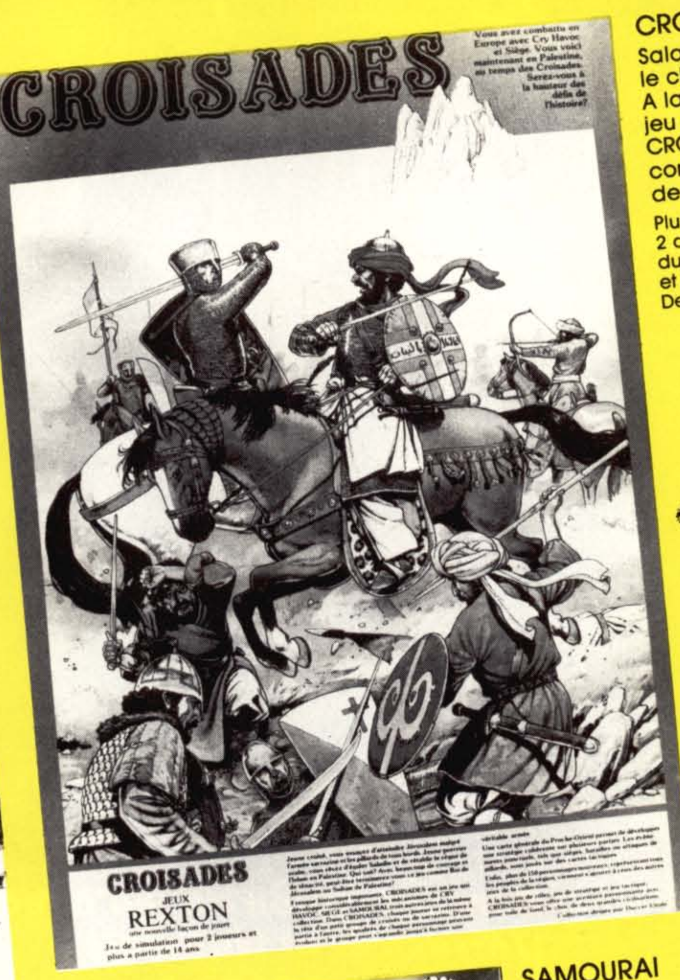
JEUX REXTON
une nouvelle façon de jouer

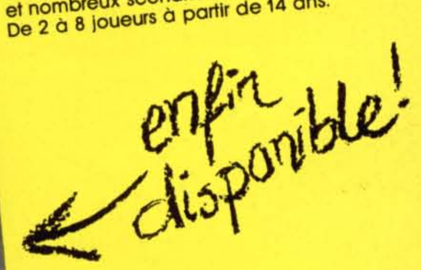
collection dirigée par Duccio Vitale

CROISADES

Saladin contre Richard Cœur de Lion : le choc de deux grandes civilisations. A la fois jeu de rôle, jeu de stratégie et jeu tactique, CROISADES développe considérablement les mécanismes de CRY HAVOC, SIEGE et SAMOURAI.

Plus de 150 personnages.
2 cartes tactiques. Carte stratégique du Moyent-Orient. Feuilles de personnages et nombreux scénarios.
De 2 à 8 joueurs à partir de 14 ans.





CRY HAVOC

Chevaliers et paysans dans les combats du Moyen-Age. 81 personnages, 14 scénarios disponibles.

Egalement disponibles :
— 100 figurines médiévales et fantastiques.
— Plans de château croisé et de ville fortifiée à assiéger.



SIEGE

L'épopée des châteaux forts. 48 personnages et 42 engins de sièges, 7 scénarios. Un jeu complémentaire de CRY HAVOC.



SAMOURAI

Les exploits des guerriers japonais du 13ème siècle. 96 personnages, 6 scénarios.

Société REXTON. 32 rue Brancion, 75015 Paris. Tél. 45.32.86.86



1ère
Convention Nationale
des Jeux "d'Histoire-Empire"
Salon d'Honneu
de
l'Hôtel National
des Invalides
Organisé par :
LE MUSÉE DE L'ARMÉE
LE CLUB :
"LE FER DE LANCE"
5 et 6
DÉCEMBRE 1987
ENTRÉE GRATUITE
•Démonstration de jeu avec figurines Empire
(Terrestres et Navales)
• Austerlitz 1987 : 1er tournoi du Musée
de l'Armée sur les Aigles
(Édité par Jeux Descartes)
• Concours de figurines
peintes
PARRAINÉ PAR :
CASUS BELLI PRINCE AUGUST JEUX DESCARTE
En collaboration
avec la Fédération Française
des jeux d'Histoire.
PHOTOS : "Les Éditions de la Goélette"

40

CASUS BELLI N°40
Publié par Excelsior Publications, 5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08 - Tél : 45.63.01.02.
Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 3ème trimestre 1987. N°8600977. Commission paritaire N°63.264. Copyright CASUS BELLI 1987.

DIRECTION ADMINISTRATION
Président : Jacques Dupuy.
Directeur Général : Paul Dupuy.
Directeur Adjoint : Jean-Pierre Beauvalet.
Directeur Financier : Jacques Béhar.
Directeur Commercial Publicité : Olivier Heuzé.

REDACTION
Rédacteur en chef : Didier Guiserix, assisté de Jean Balczesak et Pierre Rosenthal.
Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle.
Maquettiste : Agnès Pernelle.
Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Patrick Comes, Didier Guiserix, Pierre Koernig, Eric Larnoy, Thierry Ségur, Sferlino, Tignous, Stéphane Truffert.

SERVICES COMMERCIAUX
Marketing et Développement : Roger Goldberger.
Abonnements et Numéros antérieurs : Susan Tromeur.
Vente au numéro : Jean-Charles Guerault, assisté de Bernadette Durish.
Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08.
Relations extérieures : Michèle Hilling.

PUBLICITE
Isabelle Blanchard- 5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08. Tél : 45.63.01.02.
Excelsior Publications S.A., capital social : 2 294 000 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy.
Imprimerie SAIT- Tél : 30.50.40.90.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios :
Pendragon est un jeu Chaosium (adaptation française Gallimard), **AD&D Règles Avancées de Donjons et Dragons** est un jeu TSR (édition française Transécom), **James Bond 007** est un jeu Victory Games, **Les Trois Mousquetaires** est un jeu FGU (édition française Hexagonal), **Zone** est un jeu Siroz Productions.

NOS ATTRACTIONS SPECIALES

CELLE QUE J'AIME, C'EST LA 3ème

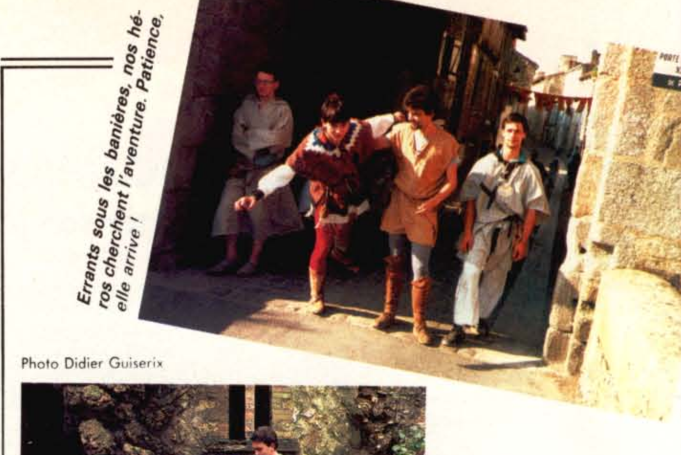
DE SACREMENT BONS SCENARIOS

CRITIQUES

AIDES DE JEU

RUBRIQUES





Errants sous les banières, nos héros cherchent l'aventure. Patience, elle arrive !

Photo Didier Guiserix

Un barde qui a lu *Légendes Celtiques* en vaut deux...

Régulièrement, des lecteurs demandent pourquoi nous n'abordons pas, ou que très peu, tel ou tel jeu. Cela tient à la façon dont les « papiers » nous parviennent... Ainsi, pour demander un article à un auteur, nous n'allons pas simplement lui téléphoner. Ce serait d'un banal ! Non, voici un exemple de la façon dont cela se passe : le rédacteur entre dans une auberge. Là, il remarque un vieil homme, habillé en magicien, qui scrute la salle, l'air de jauger la valeur des personnes présentes. Intrigué par le manège, notre rédacteur s'approche, et le vieux magicien lui avoue alors qu'il aimerait bien le charger d'une mission, dangereuse de surcroît puisqu'aucun aventurier n'en est jamais revenu. Si le rédacteur accepte, l'homme lui confie alors le sujet de l'article que nous désirons. Notons déjà ici deux causes de problèmes : que le vieux magicien se retrouve dans un car gris, avec les clochards, et le message n'arrivera jamais. De même, si le rédacteur ne fréquente pas les auberges, tout est compromis. Dans un cas comme dans l'autre l'article ne se fait pas.
Mais considérons le cas où l'auteur se met ensuite au travail : écrire l'article ; phase très simple car nos rédacteurs sont tous des spécialistes de haut niveau qui savent de quoi ils parlent. Mais ensuite, ce papier, il faut l'apporter... Certains imprudents le confient à la Diligence. Erreur fatale : les attaques de Gobelins massacrent chaque année des dizaines d'articles innocents en même temps que les passagers...
Reste la solution d'ammener l'article à la Rédaction, sise au sommet d'une tour de pierre de 500m de haut. Certains hésitent, sachant que leur papier sera d'abord lu par le Gardien de l'Entrée, qui les lestera de 1kg par faute d'orthographe, sous forme de cailloux dans un grand sac. L'escalier étant de bois vermoulu, beaucoup d'articles finissent ainsi entre les dents des rats-garous du sous-sol (là où est entreposé le courrier en retard).
Enfin, quelques articles parviennent sur la Table de Travail, objet magique qui confère à tout ce que l'on pose dessus un « je ne sais quoi » de plus, mais a la fâcheuse habitude de dévorer des manuscrits entiers en guise de repas...
Voilà pourquoi, malgré toute notre bonne volonté, nous ne présentons pas systématiquement de papiers sur tous les jeux dans chaque numéro. On le regrette bien...

Joe Casus et Annabella Belli.

Passé

Parthenay

Le Fils Prodigue

Au cours de l'été, la ville de Parthenay connut une curieuse aventure, elle se réveilla un matin rajeunie de 9 siècles ! Elle se retrouvait en plein Moyen Age, en l'an de grâce 1101. Ses rues résonnaient des éclats d'une ville en liesse, fêtant le retour de Terre Sainte de son suzerain Geoffroy. Le bon peuple de la ville, des gueux aux notables, les pélerins en route pour Compostelle, les vassaux venus prêter allégeance, tous étaient présents pour cette « reconstitution semi-historique » mijotée par Paradoxes.
Côté décor, le touriste en ballade put apprécier les ruelles médiévales, la taverne authentique, la belle tour St Jacques, ainsi que les costumes très réussis des participants. Côté intrigue, Paradoxes offrit un scénario bien ficelé, riche en rebondissements, qui en laissa plus d'un pantois. Côté animation, les joueurs eurent de quoi se mettre sous la dent : combats de rues, harangues de moines, une messe dont beaucoup se rappelleront, ainsi que le terrible jugement de Dieu au cours duquel deux chevaliers s'affrontèrent dans un combat (réglé) aux armes réelles !
Un grand spectacle pour la centaine de joueurs n'ayant pas hésité à faire des kilomètres pour venir participer ; une belle réussite pour Paradoxes, même si l'organisation de la municipalité de Parthenay laissa fort à désirer.

Toulon

Chaud et beau

Grande affluence ludique pour ce week-end de mi-juillet. Organisé par Patrick Valverde, le magasin Le Manillon et le club du Gobelin Optimiste, ce tournoi attira plus de 250 joueurs fanatiques. Il faut dire que les très nombreux prix, dont un voyage à la GENCON de Milwaukee, avaient de quoi faire saliver. Côté couverture médiatique, Patrice Drevet, du défunt et regretté mini-journal de TF1 fit le maître de cérémonie.
Seul problème, et de taille, le soleil torride (ainsi peut-être que la nourriture riche et la boisson peu aqueuse) rendit complétement fous tous les éditeurs et créateurs de jeux présents. Ils se mirent à se battre à l'épée, à courir sous le feu des Lazer Tag, à s'allier contre et avec les différents « vrais » joueurs de grandeur nature. Parmi eux, François Nedelec, François Marcela-Froideval, Croc, Eric Bouchaud, Didier Guiserix, les Oriflam, Prince August... Ils sont tous en soins psychiatriques avancés et devraient sortir vers la fin 1990.
On y reviendra, c'est promis...

Aventures Celtiques

Inventaire

Une forêt, deux tribus gauloises s'étripant allégrement, des korrigans horripilants, un homme serpent et sa progéniture fraîchement pondue, trois membres du peuple Fée, quelques traîtres, une femme louve susceptible, des druides avisés, le ciel qui nous tomba sur la tête (comprenez 12h de pluie d'affilée), deux ou trois formoirés, une réconciliation à obtenir, le Dagda et Ogma en personne, un banquet final...
Non, ni raton-laveur, ni barde bâillonné !
Tels étaient les ingrédients de l'aventure celtique proposée par Paradoxes les 27/28 juin derniers dans la forêt de Bouffemont.

Semaines de l'Hexagone

Diverses et variées

Elles ont commencé à Parthenay, se sont poursuivies à Rennes et ont terminé leur périple à Morestel (Isère). Ce sont bien sûr les célèbres semaines de l'Hexagone, organisées par Xavier Jacus et Dragon Radieux pendant juillet et août. Dans le cadre d'une vieille ferme fortifiée (à Morestel bien sûr), une cinquantaine de personnes, nourries et hébergées sur place, ont joué comme des fous, parfois 24 heures sur 24. Dès la première semaine, la plupart avaient déjà l'apparence de zombis. Mais pas question de laisser tomber ! Tous les jeux étaient pratiqués, depuis les échecs et le go, en passant

Nouvelles du Front



par les jeux sur micro, les jeux de rôle et les wargames.
Côté jeu de rôle, on a d'ailleurs pu entrevoir quelques créateurs (Anne Vétillard, Croc, Patrick Durand-Peyroles, Denis Gerfaud...), certains étant venus tester leurs prochains jeux (Animonde pour Croc, un jeu de SF où les hommes et les animaux sont liés de façon étrange ; Compagnie d'Exploitation Minière pour Durand-Peyroles, ou le début de la vraie conquête spatiale par l'homme).
Côté wargames, deux gros morceaux. Tout d'abord de très nombreuses parties d'Amirauté, dont la résolution des combats fut facilité par un programme sur Amstrad réalisé par Alain Borel. Puis une méga-campagne de Croisades, qui dura une semaine complète avec 7 joueurs. Duccio Vitale, le traducteur-adaptateur du jeu y participait, mais ce fut Xavier Jacus qui emporta Jerusalem. Quant au clou de la fête, ce fut naturellement le Grandeur Nature. Le scénario a commencé par une foire (médiévale) organisée par le baron local à son retour de croisades. Retour plutôt mal vu. Complots, intrigues, enlèvements, assassinats ont tenu les joueurs en haleine une bonne partie de la nuit... Et comme d'habitude, tout le monde a juré de se retrouver l'année prochaine.

SuperGang
Le Top Crapules

Nous avons enfin retrouvé la trace de notre, hum, collaborateur, absent du dernier numéro ! Il était à Fresnes, dans une grande et belle maison où il prenait des vacances bien méritées. A travers la grille du parloir, il nous a livré la liste des EP1 sortants : *Ile de France Jones, El Gringo, R.V.C., Arnakmaker, Le Moine « Parrain 86 », Marc Savage, Calamithy Cath « Marraine 86 », Toxyne de Carbone, Kid Limonade, Ali le Metek, Kefta le Belge, Dan Lafleur , Clyde Barrow , P'tit Gibus , Rosé d'Anjou.*
On sent bien que tout ce petit monde se prépare activement à disputer le Master 87, on vous dira tout une prochaine fois. En attendant, prélude au grand baston de la fin de l'année, le Défi Richard Lenoir, aura lieu le week-end du 17/18 octobre, à l'Espace Etudiant. Au programme, à part SuperGang, votre, notre, leur jeu favori, plein de jeux de rôle, de ouargaimsses, et de jeux de plateau. Pour les détails : Ludodélire au (1).43.38.26.25.

Présent

France

7 septembre/31 octobre
La Ville de Boulogne Billancourt organise le **8ème Concours International de Créateurs de Jeux de Société.** Il permet aux inventeurs de voir leurs jeux testés et peut-être primés. Peuvent concourir les jeux de cartes, de hasard, de parcours, de position, de réflexion, de rôle et de stratégie, et enfin les wargames. Les principaux prix sont : les *Gobelet d'Or* et *Gobelet d'Argent* de la Ville de Boulogne Billancourt, le *Pion d'Or* de Jeux & Stratégie, le *Dé d'Or* de la Fédération Française du Jeu de Société, le *Dragon d'Or* des Jeux de Simulation. L'avantage le plus évident étant de se faire remarquer par les éditeurs, en vue d'une future publication.
Les maquettes des jeux devront être déposées entre le 7 septembre et le 30 octobre (à part pour les jeux dont la durée excède une heure, et qui doivent être envoyés avant le 15 octobre). Résultats proclamés fin février 1988 et décernés au Salon des Jeux de Réflexion.
Pour tous renseignements, adressez-vous à Marine Granger, Centre Culturel, 22 rue de la Belle Feuille, 92100 Boulogne Billancourt.

Bruxelles

26 septembre/4 octobre
Allez au parc des expositions du Heizel découvrir le **1er Salon International des Jeux de Simulation.** Evidemment, comme à Paris, la manifestation se déroule dans le cadre d'autres salons (ici bricolage, audio et vidéo). Initiations à D&D, MERP et Bitume entre autres.

Avenir

Bruxelles

1/30 octobre
Chicago, automne 1927, c'est le thème de ce **Killer Avancé** organisé par le Club de Pandal, 5 place Dumont, 1060 Bruxelles. Participation gratuite, âge minimum 18 ans. Renseignements sur courrier avec 2 timbres à 13FB pour la réponse.

Maisons-Laffitte

10/11 octobre
Le Club Feathalion-USML/JdRS (ouf ! je l'ai dit) organise un **tournoi de jeu de rôle.** Oeil Noir ou Cthulhu le samedi, AD&D ou Trois Mousquetaires le dimanche. Renseignements et inscriptions : Philippe Simon, 93 avenue du Général de Gaulle. 78600 Maisons-Laffite. Tél (18h-20h) : (1).39.62.14.74.

Poitiers

10/11 octobre
Dans le cadre du Salon du Jouet de Pointe, le club Hexagonal 86 organise un **triple tournoi :** figurines médiévales fantastiques sur les règles de l'Arc et la Griffe, SuperGang, et jeu de rôle médiéval fanstastique multi-systèmes. Renseignements au club Hexagonal 86, 97 rue du Planty, 86180 Poitiers. Ou téléphonez au Centre d'animation de Poitiers sud, au (16).49.58.53.93.

Paris

17/18 octobre
Fouillez avidemment les pages des Nouvelles du Front à la recherche du bulletin d'inscription au **Défi Richard Lenoir,** ce grand tournoi patronné par l'Etudiant, France Culture bien sûr Casus Belli.
-Le 17 (13h à 22h) : SuperGang, AD&D, Chill et FAR 90 (notre wargame, en page 78 de ce numéro).
-Le 18 (10h à 20h) : Diplomatie, SuperGang, L'Appel de Cthulhu, Rêve de Dragon.
Sur l'ensemble du week-end aura lieu un tournoi-démonstration de Cry Havoc (& Croisades), où seuls les 8 premiers inscrits participeront. L'affrontement sera de taille, sur un scénario original « A la recherche des armes d'Alexandrie », il se déploiera sur 32 cartes. Dépêchez vous !

Paris Villette

17/18 octobre
La fête des Mille Dragons vous fera tout découvrir sur ces charmantes bestioles. Les 7-11 ans seront comblés, le Dragon Radieux ayant réalisé une plaquette de 6 pages qui leur permettra de s'initier au jeu de rôle. Alors, tous à la Villette.

Drancy

17/18 octobre
Le club des Sentinelles du Nord Est organise un **tournoi de AD&D, Appel de Cthulhu et Advanced Squad Leader.** Le dimanche, démonstration des Aigles avec Jean-Jacques Petit, de Bitume, de Zone et des Légendes de la Vallé des Rois (en avant-première) avec leurs auteurs, ainsi qu'une séance de moulage de figurines Prince August. Renseignements auprès de Didier Michou, 126 rue St Stenay, 95700 Drancy. Tél : (1).43.36.27.29.

Les Mureaux

24/25 octobre
Samedi 24 octobre, réunion extraordinaire du Sénat - Stop - Seront représentées toutes les planètes de l'Empire - Stop - Sécurité renforcée - Stop - **Grandeur nature,** scénario et mise en scène de Paradoxes - Stop - Renseignements et inscriptions au (1).42.66.56.00.

Rennes

24 octobre
Le club des Atemporels organise un **grandeur nature** intitulé Prohibition - années 20. Voir les coordonnées dans la rubrique Clubs.

Montpellier

29 octobre/1er novembre
Week-end favorable aux conventions de SF, la ComéCon réunit la **XIe convention européenne et la XIVe convention nationale de Science-Fiction.** Des invités en pagaille : Jacques Barberi, Jean-Pierre Hubert, Michel Jeury, Joëlle Wintrebert, Ian Watson, John Brunner, Keith Roberts, Renato Pestriniero, David Brin, Kim Stanley Robinson, Gene Wolfe, Philippe Caza et Wojtek Siudmak. Bref, plein de noms familiers aux lecteurs d'Inspi-SF. Pour l'orthodoxie du journal, précisons qu'en plus des débats traditionnels à ce genre de manifestations, on pourra pratiquer des jeux de rôle et de plateau. Renseignements pécuniaires et horaires auprès de Gilles Murat, 112 avenue de Toulouse, 34070 Montpellier.

Fayence-Tourettes

30 octobre/1er novembre
Des fadas je vous dis. Organiser un **festival de SF** avec Brian Lumley comme invité et des démonstrations du jeu L'Appel de Cthulhu, c'est vouloir faire sortir les Profonds de la Méditerranée. On les aura prévenus. Renseignements au syndicat d'initiative de Fayence, place Léon Roux, 83440 Fayence. Tél : (16).94.76.20.08.

Chamalières

7/8 novembre
L'Association de Jeux Chamaliérois organise le premier **Trophée Vercingétorix.** Il se déroulera en continu du samedi 7, 10 heures au dimanche 8, 23 heures. Il s'agit d'un tournoi de figurines antique-médiéval , 25 mm, sur la règle

« Charge ». Renseignements auprès de Mr François Menguy, 124 bis, avenue J.Claussat, 63400 Chamalières. Tél : (16).73.37.16.50.

Toulouse

7/8 novembre
9ème convention de jeux de rôle Sup'Aéro. Au programme, en dehors des multiples parties ouvertes, tournoi de AD&D, James Bond, JRTM, Rêve de Dragon, Appel de Cthulhu, Daredevils. Ecrire à Frédéric Remy, Maison des élèves de l'ENSAE, résidence II, Ch. 353, 10 avenue E.Belin, 31400 Toulouse.

Caen

13/14 novembre
Démonstrations puis **tournoi AD&D** niveaux 4-7 puis 10, à la MJC de la Prairie. Les inscriptions se font par équipe de 5 personnes. Renseignements complémentaires auprès de Jean-Pierre Rossato, 28 rue des Chanterelles, 14760 Troarn. Tél : (16).31.23.33.82.

Istres

13/22 novembre
Allez découvrir le **2ème salon régional du jouet.** Un stand consacré à vos jeux préférés vous y attendra.

St Mandé

21/22 novembre
Méga Convention du groupe Vortigen. Comme d'habitude, de très nombreuses parties libres de jeux de diplomatie ou de wargames. Rendez-vous à l'Institut Géographique National (IGN).

Boulogne Billancourt

23/29 novembre
Le Fer de Lance organise les 28 et 29 novembre le **5ème Triathlon Interclubs de Jeux de Simulation.** Les clubs intéressés présenteront une équipe de 10 membres. Epreuve de wargame : Cry Havoc, Siège et Les Aigles. Jeux de plateau : Diplomatie et SuperGang. Jeux de rôle : AD&D, Rêve de Dragon ou JRTM, puis Cthulhu, Chill ou Maléfices.
L'hébergement est gratuit pour les clubs de province. Pour tous renseignements : Fer de Lance, Catherine Lefebvre, 36 rue du Loup Pendu, 92290 Chatenay Malabry. Tél : (1).46.31.04.05.
La semaine du 23 au 29, autour de **l'exposition sur les jeux de rôle en français,** programme d'animations et de démonstrations.

Paris Hôtel des Invalides

5/6 décembre
La **1ère convention nationale de Jeu d'Histoire Empire** sera organisée par le Musée de l'Armée et le club Le Fer de Lance. Il y aura des démonstrations de jeux de figurines Empire terrestres et navales toutes échelles (300ème, 15mm, 25mm, plat 20mm et 30mm). Le tournoi sera joué sur la règle des Aigles et vous pourrez vous inscrire à un concours de peinture de figurines (par unité minimum). Renseignements au Club Le Fer de Lance, à l'attention de Jean-Jacques Petit, 36 rue du Loup Pendu, 92290 Chatenay Malabry.

EN FRANCAIS DANS LE TEXTE

Oriflam

● Bingo ! **RuneQuest va sortir en français** à la fin du mois de novembre. La version française sortira sous boîte, avec un gros livre de 224p. et un livret de 16 p. d'aides de jeu. Elle comprendra toute la version de base originale, avec le monde de Glorantha plutôt que le monde médiéval. Seules quelques règles de détail seront repoussées dans le Compagnon à venir (combat naval, création de civilisations).
● En attendant, vous pouvez vous procurer le **Compagnon Stormbringer,** ainsi qu'un module : *L'Octogone du Chaos.*

Siroz Productions

● Bientôt une campagne pour Zone, le jeu de la banlieue glauque. Elle s'appellera **ZoneQuest.**

Agmat

● Nous devrions voir avant Noël **l'édition française de Warhammer Battle System.** Logique, Agmat est l'importateur français de Citadel.
● Par contre, probable augmentation des figurines à cause de ces mêmes accords d'Outre-Manche.



Jeux Descartes

● Le plein de **modules** avec *Brumant l'orgueilleux* pour La Table Ronde, *Le tigre jaillissant* pour Les Mille et Une Nuits, *Le montreur d'ombres* pour Maléfices, *Blues en jaune pour une boîte noire, Hill sector blues* et *Orcbuster* pour Paranoïa.
● *On ne vit que six fois* est aussi un scénario pour Paranoïa qui a la particularité d'être le premier supplément entièrement conçu et écrit en France. Comme en plus il est fait par notre collaborateur Pierre Lejoyeux, poussons un grand Cocorico mérité !
● **Le Guide des Années Folles** va venir bientôt : tout ce que vous avez voulu savoir pour jouer à Cthulhu pendant cette éblouissante période historique.
● **Paris Zoom** est un jeu de parcours et de questions dans le rétro, coproduit avec la RATP.

Moi vois



Wargames

● Un ouvrage qui faisait grandement défaut depuis plusieurs années (surtout quand on sait qu'environ 95 % des wargames sont écrit en anglais) vient de paraître. Ce **dictionnaire multilingue** (Anglais, Français, Espagnol, Allemand, Arabe et Russe !) comble donc une brèche et intéressera tous les wargamers et autres personnes se passionnant pour les problèmes militaires.
Près de 8000 mots et phrases-clés y sont répertoriés et on trouve également en fin d'ouvrage des appendices sur les grades, les formations et les échelons des unités, la symbolique et la terminologie OTAN, etc... Bref, un outil indispensable.
Petit problème, il est cher. 30 £ (environ 300 Frs) et il faut le commander directement chez l'éditeur : Brassey's Defense Publishers, 24 Gray's Inn Road, London WC1 X8NR, Angleterre.

Hexagonal

● En prévision pour les mois à venir, une série de traductions : *Bree* et *Shelob's Lair* pour JRTM ; *High Sea* pour les 3 Mousquetaires ; *Battletech* le jeu de robots.

Imazine

● L'aventure littéraire est le premier scénario de la série Imazine. Publié en petit format, pour 20 pages style fanzine, il vous propose une aventure pour tout jeu de SF. Bien conçu, nous attendons la suite de la production qui, tous les deux mois, devrait nous donner de l'épouvante puis du médiéval fantastique. Vous pouvez vous le procurer pour 15 Frs port compris auprès d'Alexis Bès, 15 grande rue, 78290 Croissy.

Robert Laffont

● Enfin la voilà, en ce début d'octobre. Je veux parler de **l'Encyclopédie Galactique,** dont vous avez pu voir quelques extraits dans notre dernier numéro. Vu son important contenu, elle sortira en deux volumes épais, format BD, à environ un mois d'intervalle. Le premier tome est consacré à l'histoire de l'Empire et aux voyages spatiaux, plus 1 scénario. Le deuxième tome décrit les lois et coutumes des différentes civilisations de l'Empire, de nouveaux matériels, les carrières dans les guildes (grades 4 à 6), 30 nouvelles compétences, et enfin 2 scénarios.
Et bien sûr, toujours des dessins superbes de Manchu.

Ludodélire

● Après SuperGang, deux nouveaux jeux, pour le moment connus sous les dénominations **Jeu n°2** et **Secret Classé Défense.** Encore deux ou trois mois de mystère pour le moins. A moins que pour le tournoi Richard Lenoir ?
● Par contre, Denis Gerfaud change d'éditeur pour le Miroir des Terres Médianes (supplément à Rêve de Dragon) et fera paraître ses numéros 5 et suivants chez Ludodélire. Le jeu lui-même restant quant à lui à la NEF, dont Ludodélire est le diffuseur.
En concret, cela veut dire que vous allez *ENFIN* voir le **Miroir n°5.**



Transecom

● **L'écran du Maître de Donjon** est la traduction fidèle de son nouvel équivalent américain. C'est-à-dire qu'il est bien fait, clair et précis. Deux reproches : les illustrations pourraient couvrir le côté joueur de l'écran au lieu de rester dans un coin. Et à quoi sert d'avoir deux fois les tables d'attaque de personnages alors que l'on a supprimé les combats psis ?
● Le module U1, *Le sinistre secret de Saltmarsh* est disponible, il est très

moi dis

classique, niveau 1-3 et se poursuit avec les U2 et U3. Parfait pour débutants.

● Le troisième boîte de D&D est le **Compagnon,** pour les niveaux 15 à 25. Elle se consacre surtout aux parties en extérieur, impliquant de vastes domaines. Le module CM1, *L'épreuve des seigneurs de la guerre* implique d'ailleurs des combats entre armées.



Presses Pocket

● Deux sorties pour la collection de livres interactifs **Histoires à Jouer.** La Résistance avec *Les combattants de l'ombre*, texte de Pierre Rosenthal, illustrations de Philippe Gauckler. Marco Polo avec *Le rubis sacré,* texte de Jacques Denoyelle et Pascale Putegnat, illustrations de Didier Guiserix. Ferions-nous ici de la publicité pour des personnes connues de nous ? Cela se pourrait !

Quartz

● C'est le nom d'un jeu de rôle auto-produit par David Arsac et Patrice Vernet (18 ans). Son thème : le voyage dans le temps, pour libérer l'humanité du futur d'une race extraterrestre. 114 pages photocopiées, tapées à la machine avec une présentation correcte, **Quartz** est l'exemple type d'un jeu de rôle sympathique et de bonne tenue réalisé par des fans du domaine. Les règles sont inspirées de MEGA mais comportent aussi une bonne part d'originalité. Il semble évident que les créateurs ont pioché à droite et à gauche, adaptant, modifiant, jusqu'à obtenir *LEUR* jeu idéal. Bien sûr, quelques points de détail restent à voir mais ce sera justement le propre de ceux qui se le procureront de l'adapter à leurs exigences. Je recommande particulièrement l'explication du voyage dans le temps, qui mérite sa place dans l'anthologie des théories les plus farfelues de la SF. Pour vous procurer Quartz, envoyez un chèque de 95 Frs (port compris) à Patrice Vernet, 14 rue des Védrines, 26000 Valence.

Prince August

● Il y a déjà 5 figurines parues pour Bitume : un mercenaire, un Croc motorisé, un garagiste, une fourmi militaire et une femme combattante.

● *CONCOURS.* Deux nouvelles figurines vont sortir pour Bitume. Participez au concours Prince August en les devinant et en les décrivant précisément. Date limite : 3 octobre. Adresse : Club Prince August, BP 17, 78770 Thoiry. 1er prix : les 7 figs + Bitume + Acide Formique. 2ème prix : Les 2 figs du concours + Bitume + Acide Formique. 3ème prix : les 2 figs.

Une maison d'édition française va peut être aussi avoir sa gamme produite par Prince August. Nous avons promis le secret mais nous pouvons révéler qu'il s'agirait de jeux sur des civilisations celtiques, chevaleresques ou orientales.

MADE IN AILLEURS

West End Games

● Il faudra attendre encore un peu pour **Star Wars,** le jeu de rôle.

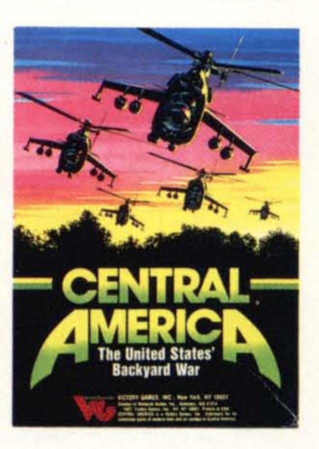
● Par contre, il semblerait qu'Eric Goldberg et Greg Costikyan quittent la maison où ils étaient respectivement directeur et concepteur de jeu. Rappelons par exemple Paranoïa, Junta ou le plus discutable Price of Freedom. Leurs projets restent pour le moment secrets.

● **Soldiers** est un wargame à l'échelle 1 pion/1 homme. Un concurrent de plus pour Squad Leader.

Victory Games

● **Central America** est un wargame moderne. Du Honduras au Nicaragua, les USA auront fort à faire avec la guérilla. Vers une 3ème guerre mondiale ?

● Nous devrions bientôt voir arriver **7th Fleet.** A votre avis, 2nd Fleet et 6th Fleet auraient-ils été des succès ?



TSR

● Deux grosses nouvelles gammes pour D&D et AD&D sur le même principe : donner aux joueurs un monde complet dans lequel faire évoluer leurs personnages. Pour AD&D, il s'agit de la boîte **Forgotten Realms,** qui fournira le cadre à tous les futurs modules. Pour



D&D, le **Gazetteer** (déjà deux volumes parus) semble un peu plus intéressant, des dossiers format module décrivent en détail des régions bien précises, tout en donnant des idées de scénarios.

● Pendant ce temps, Lake Geneva prépare la **deuxième édition de AD&D.** A ce sujet un sondage adressé



aux lecteurs de « Dragon » tâte le terrain avec des questions du genre : seriez-vous vraiment dérangé par un génial remaniement du système de magie avec des points de sorts ? A suivre !

● En ce qui concerne le wargame, avec SPI/TSR, un jeu de la série *Lightning Games :* **Onslaught** vient de sortir. Son but, aller du Débarquement au Rhin en 4 heures de jeu, tout en restant réaliste.

Games Workshop

● Plein d'annonces pour Judge Dredd. Tout d'abord **Blockmania,** un jeu de plateau à la limte du wargame, pour jouer les guerres de blocs, fréquentes entre les unités de Défense Civile. **Megamania** est déjà un supplément pour ce jeu permettant de le pratiquer à 4 joueurs. Quant au **Judge Dredd Companion,** il ne devrait plus tarder.

● *Death Zone* est une extension pour **Bloodbowl.**

● **RuneQuest Monsters** est le troisième volet de la nouvelle édition anglaise de RuneQuest. Plus de 112 pages de descriptions et de dessins.

● **Paranoïa 2** arrive. La présentation en livret ressemble à celle de James Bond. Tous les mécanismes de jeu sont simplifiés. Une double page indique les différences avec la première édition, pour permettre de transformer les anciens modules.

● **Warhammer 40.000** est un gros bouquin qui permet de jouer des guerres avec figurines dans l'espace. Il contient aussi un background important qui permet de l'utiliser non seulement avec Warhammer Fantasy Battle System mais aussi avec Warhammer Fantasy Role Playing Game. Quant on sait que les deux jeux vont être édités en France par deux éditeurs différents, on se demande qui fera ce supplément.

GDW

● **Harpoon** est un jeu de combat naval tactique moderne, il est prévu pour être joué avec des « figurines ».

● Le 11ème volet de la série Europa est là : **Scortched Earth,** pour y jouer vous devrez avoir Fire in the East. Plus qu'un : **Second Front,** et Europa sera enfin complétée.

Avalon Hill

● Arrivée de la 2ème boîte Advanced Squad Leader Deluxe : **Hedgerow Hell,** ou l'enfer des bocages. En solitaire, vous pourrez découvrir **Raid on St Nazaire.** Mais si vous préférez jouer avec 2 à 4 partenaires, essayez **Brittannia,** qui vous emmènera de l'époque pré-romaine à Guillaume le Conquérant.

SSI

● SSI est une société américaine de logiciels informatiques spécialisée dans les wargames. Pourtant, elle vient de signer un contrat avec TSR. Son objet : lancer trois gammes de produits. 1) Des aventures du genre Ultima ou Bard's Tale reprenant les règles d'AD&D. 2) Des jeux d'arcade à plusieurs joueurs ciblés sur l'exploration de donjons, les combats, les lancers de sorts, etc... 3) Des utilitaires de création et génération de personnages servant d'aides au Maître de Donjon. Pas de date de sortie prévue pour le moment.

Dernière minute

Cyborg Commando est arrivé. C'est le nouveau jeu de E.Gary Gygax. En 2035, la Terre est attaquée par de très méchants extra-terrestres. Heureusement les cyborgs, mi-hommes mi-machines vont résister encore et toujours à l'envahisseur.

3 livrets, deux dés à 10 faces, un système de jeu original mais un thème un peu bateau. Nous en reparlerons.

Défi Richard Lenoir 87

17/18 octobre



Non ! Ne cochez pas TOUTES les cases du bulletin d'inscription que vous trouverez dans ces pages. Au Défi Richard Lenoir, la première grande manifestation de l'automne, il faudra choisir dans la palette des meilleurs jeux de simulation... De AD&D à Chill, de Rêve de Dragon à Cthulhu, de SuperGang à FAR 90 (l'encart de ce numéro, comme on n'a pas l'habitude d'en voir), en passant par la Diplomatie et un Cry Havoc hors normes, avec cartes spéciales, réservé à un petit nombre de joueurs (dépêchez-vous !).

Tout cela dans les tarazimboumants locaux du Plan d'Enfer et de l'Etudiant, 27 rue du Chemin Vert, 75011 Paris. On peut aussi venir spectater.

Bulletin à recopier par n'importe quel moyen déchiffrable, ou même à découper si vous ne respectez rien... et à renvoyer à vitesse superluminique à Ludodélire, 27 rue de Chemin Vert, 75011 Paris. Tél : 43.38.26.25.

☐ Oui bien sûr je m'inscris au Richard Lenoir 87 !
☐ Non, je ne manquerais le Richard Lenoir 87 pour rien au monde !

Samedi 17 octobre (de 13h à 22h)
☐ SuperGang (tournoi n°1)
☐ AD&D
☐ Chill
☐ Cry Havoc (épreuve n°1)
☐ FAR 90 (voir page 78)

Dimanche 18 octobre
☐ Diplomatie
☐ SuperGang (tournoi n°2)
☐ L'Appel de Cthulhu
☐ Cry Havoc (épreuve n°2)
☐ Rêve de Dragon

Je joins 30 F d'inscription par tournoi auquel je désire participer. (50 F pour les deux jours).
Au cas où Cry Havoc serait complet, cochez un autre tournoi auquel vous désireriez participer.
Frais d'inscription à l'ordre de Ludodélire.



Fichier Clubs

Il avance, il avance, mais certains clubs à qui nous avons écrit « n'habitent pas à l'adresse indiquée ». Avez-vous changé de local, votre nom est-il bien sur la boîte aux lettres, êtes-vous morts ? Donnez nous vite de vos nouvelles.
Ce message s'adresse aux clubs suivants :
La cave du magicien, Stonehenge, Tactique & stratégie, Les maîtres de l'étrange, Les acides, L'école des maîtres, La cavale de la nuit, Les loups d'Ysengard, La cage aux rôles, Les arécomiques, L'ordre des simulateurs tournaisiens, La confrérie du hobgoblin sadique, Le grenier des légendes, Le club du jeu de l'oie, Alter ego, Le dragon de l'Ama, L'étoile du matin, Les tueurs de dragons, Le mini-club de jeux de La Chapelle-Pontanevaux, Le pégase d'argent, F.A.S.T., Thimida.

Clubs

■ **France.** Oups ! Nous n'avons pas été assez complets sur *Transludie* la dernière fois. Précisons donc que cette association de jeu par correspondance organise en permacence plus de 300 parties. Elle adapte sans relâche de nouveaux jeux afin de permettre à des partenaires isolés de les pratiquer, comme L'An Mil, Kings & Things, Warrior Knights, Kingmaker, Dune, etc... en plus de jeux classiques. Le contact est toujours Jean-Roger Duvauchelle, 146-148 rue de la Roquette, 75011 Paris. Tél (1).43.70.83.84.

■ **France.** *L'AJMM* (Association de Joueurs en Manque de Monstres) va-t-elle transformer l'essai qu'ont déjà tenté plusieurs associations : créer un réseau d'annonces de joueurs et de clubs à travers la France ? Renseignements au 82 rue St Savourin, 13001 Marseille.

■ **Gap.** Allez jouer à AD&D, RuneQuest, Stormbringer et Space Opera à *la Guilde des Fils du Dragon*. Les heureux membres vous attendent à la section Jeu de Rôle du FJEP Gap, 11 bis rue des 3 frères Doches, BP 125 05400 Gap Cedex.

■ **Ponchartrain.** Ouverture du club *Asmogorgon and Co.* On y pratiquera force jeux de rôle. Pour tous renseignements et inscriptions, demandez Thierry (après 19h) au (1).34.89.02.04.

■ **Dreux.** *La C.N.R.S* (Compagnie Noctambule des Radieux Simulateurs) se réunit tous les mardis et jeudis soir à partir de 19h, salle Abbé Chevauché, Foyer St Jean, Dreux. Jeux de rôle et de simulation à l'honneur. Renseignements au siège social, 18 rue de Billy, 28100 Dreux. Tél : (16).37.46.94.51.

■ **Pau.** Le club *Chaonexion* vous annonce que l'année 87-88 sera pour lui l'occasion de pratiquer intensivement plusieurs campagnes de RuneQuest. Au programme, Glorantha, les Vikings, les Pirates, les Chevaliers, le Japon Médiéval et quelques autres encore. Adresse : MJC du Laü, 81 avenue du Loup, Pau. Le vendredi soir, et le samedi du midi au soir. Contact : Olivier au (16).59.33.27.45.

■ **Bordeaux.** Un nouveau club SuperGang dans l'hexagone. Il se nomme *Le Bonnie and Clyde* et ouvre ses portes le jeudi soir. Contactez Finn, 49 rue Carpenteyre, 33800 Bordeaux. Tél : (16).56.92.09.83.

■ **Grenoble.** *Moi Jeux* est une association loi de 1901. Elle se propose d'animer et de former au jeu de rôle, par la pratique ou la création. Contactez les au 10 rue du Drac, 38000 Grenoble ou au (16).76.48.67.25.

■ **Nîmes.** *Stonehenge* est un club de jeux de simulation qui veut explorer toutes les branches du domaine, du jeu de rôle aux figurines. Son adresse : 12, rue des Pantins, 30000 Nîmes.

■ **Clermont-Ferrand.** Le club *Efotis* est ouvert quasiment en continu du vendredi midi à très tôt le lundi matin. On y pratique AD&D, Chill, Cthulhu, Nil, Stormbringer, mais aussi Armada, Diplomacy, Cry Havoc et bien d'autres jeux encore. Son adresse : 73 rue St Alyre, 63000 Clermont-Ferrand.

■ **Nancy.** *Les 7 Saigneurs du Chaos* aiment bien se réunir les mercredis et samedis. Ils jouent alors à Paranoïa, Stormbringer, AD&D, Cthulhu, JRTM, Chill ou Empire Galactique. Rendez-vous à Tomblaine, 54000 Nancy. Mais téléphonez toujours au (16).83.29.37.54.

■ **Salon de Provence.** *La Guilde des Aventuriers, Magiciens et Elfes* (G.A.M.E) rassemble ses adeptes tous les samedis à 13h30. Ses jeux : Chill, Cthulhu, Paranoïa, D&D, Bushido, etc... Son antre : Bibliothèque municipale de Salon de Provence, Bd Aristide Briand, 13300 Salon. Tél : (16).90.56.05.93.

■ **Trinité Porhoët.** *Les Gardiens de la Flamme (de Bretagne)* pratiquent D&D, MEGA, Empire Galactique. Leur contact : Eric Lespert, Ker Adel, 56710 Trinité Porhoët.

■ **Givry.** *Les Ames Mortes* rassemblent les passionnés de Junta, SuperGang, Rêve de Dragon, Bushido, Cthulhu, etc... Adresse : Maison des associations, rue St Georges de Chalon sur Saône, 71640 Givry. Contact, Raphaël au (16).85.44.05.21.

■ **Rennes.** Un nouveau club de jeux ouvre ses portes 30 place des Lices, à Rennes, sous le nom d'*Atemporels*. Jeux sur table (SuperGang, Blood Bowl, etc...), grandeurs nature et jeux par correspondance y seront à l'honneur. Pour tous renseignements, Erik Hallet au (16).99.33.06.01 ou Tremeur Louarn au (16).99.30.00.44.

■ **Belgique.** Ils sont fous, agités, sympathiques. Ils nous écrivent une lettre longue de six kilomètres tous les mois pour nous informer des agissements de leur beau pays, c'est *la Guilde des Fines Lames*. Sa dernière action, la création d'une fédération (LUDUS) de six clubs francophones (3 à Bruxelles, 2 à Liège, 1 à Charleroi). Pour tous renseignements, La Guilde des Fines Lames, ASBL La Ferme - Embourg, 1 avenue du parc, 4920 Embourg-Chaudfontaine. Tél : 041/65.69.83.

Boutiques

BEZIERS
Tilt est une boutique qui vend des jeux de rôle, figurines, wargames, jeux d'échecs électroniques. Elle est sise 7 rue Jean-Baptiste Perdrault, 34500 Béziers. Tél : (16).67.49.02.35.

PARIS
Le passage de *Jeux de Guerre Diffusion* sous la houlette Jeux Descartes devrait permettre à cette boutique de conserver et de développer son rôle prédominant dans l'importation de toutes sortes de figurines historiques. L'adresse est toujours le 6 rue Meissonier, 75017 Paris. Son téléphone le (1).42.27.50.09. Histoire de rendre ça très gai, le 17 octobre à 14h aura lieu une démonstration de moulage de figurines Prince August tandis que Jean-Jacques Petit et Jean-Michel Hautefort dédicaceront leurs oeuvres (dont Les Aigles).

PARIS
Fermeture de *Pass'Temps,* mais ouverture de *Games in Blue.* Même adresse : 24 rue Monge, 75005 Paris. Téléphone : (1).43.25.96.73.

RENNES
L'épée d'Elendil sera certainement de bon conseil pour vos achats de jeux de rôle, wargames ou figurines puisque ouverte par l'un des vôtres : un joueur. Son adresse : 21 rue d'Antrain, 35700 Rennes.

LA VARENNE
La boutique *L'Eclectique* organise le 27 octobre avec Jeux Descartes et Prince August une démonstration du jeu Les Aigles. Il sera présenté par son créateur Jean-Jacques Petit et des figurines seront moulées pour l'occasion. Rendez-vous au 93 avenue du Bac, Galerie St Hilaire, 94210 La Varenne. Tél : (1).42.83.52.23. (Accès RER).

CLERMONT FERRAND
La boutique *Les Silmarils* va s'ouvrir au 12 rue du Maréchal Joffre, 63000 Clermont Ferrand.

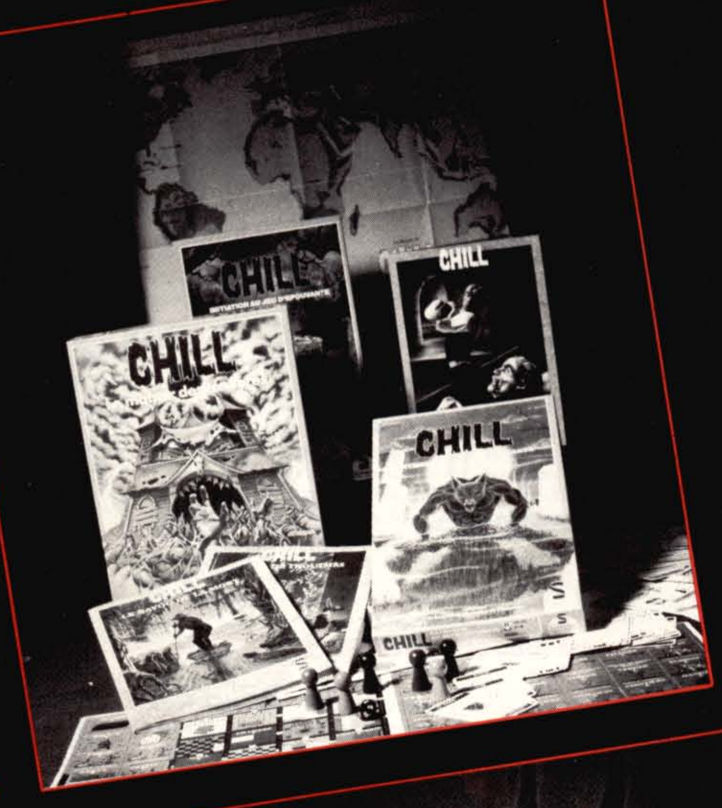
LE CREUSOT
Le Rallye n'est pas le nom d'un bar mais celui d'une boutique qui se met aux jeux de simulation. 2 place Schneider, 71200 Le Creusot.

AIX-EN-PROVENCE
Ouverture de la *Librairie de l'Archimage.* Avec plein de jeux de rôle. 15 rue des Marseillais, 13100 Aix-en-Provence. Tél : (16).42.38.54.00.



et CHILL

Des jeux
de rôle
et d'épouvante
qui vous offrent
des aventures
fascinantes
dans l'univers
de l'Inconnu,
vous font accéder
à un monde nouveau,
plein de terreur
et de suspense.





Un système de jeux
de rôle et d'aventure
simple, progressif, exaltant.
Pour combattre
les forces obscures
du Destin,
pour réussir
votre mission,
exploitez à fond
votre imagination,
votre bon sens,
votre chance et votre
courage.



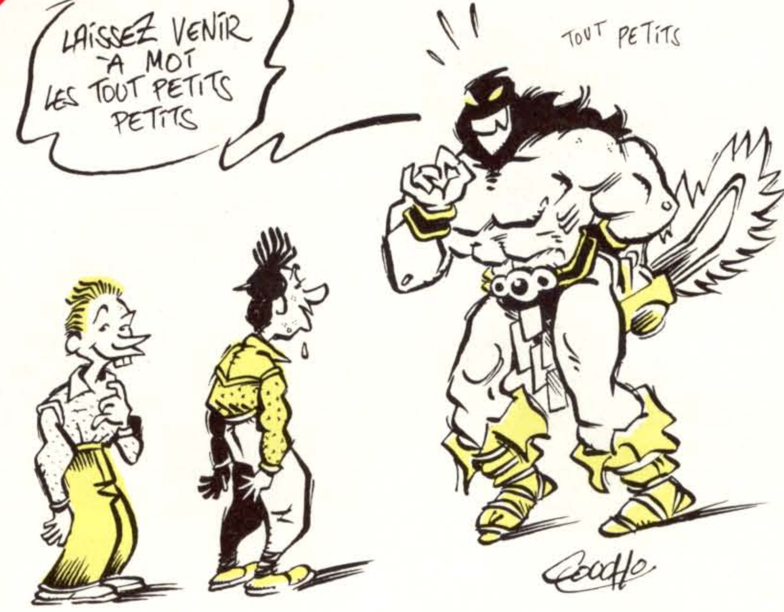


les jeux de rôle et les modules de Schmidt France

Schmidt-France – 5-7, rue Chauvart - 95500 Gonesse

Schmidt
France

Le Barbare Déchaîné



Le Barbare aussi aime les jeunes...

C'est la mode ! Tout ce qui est nouveau, jeune, est beau. Faut dire que la mode est parfois stupide, mais qu'il lui arrive aussi d'avoir raison. Remarquez que moi, le Barbare, j'en ai pas grand chose à secouer des jeunes. Non, ce qui m'énerve, ce sont les vieux croûtons que je découperais bien avec ma tronçonneuse. Pensez donc que l'on est un des pays qui a le plus de joueurs de jeux de rôle au monde par habitant. Et que les publicitaires français sont reconnus comme étant parmi les tout premiers créatifs. Eh bien, le moins que l'on puisse dire est que ça ne se voit pas beaucoup dans le monde du jeu. Il est paradoxal que les « grandes » maisons d'édition (Non ! Je ne les nommerais pas, mais il en existe au moins trois ou quatre) ne fassent rien pour se faire connaître, ou au moins pour imposer une image séduisante. Et je ne parle pas de messages comme « excusez-nous de vous déranger mais nous sommes là ». Qu'ils aillent donc voir ce que font des gens comme Games Workshop ou même TSR USA [1] (Tiens ? Ceux-là je les nomme). Finalement, ceux que l'on remarque sont les petits, les minuscules (je dis pas ça pour les vexer, mais il faut effectivement qu'ils grandissent).
Quand Croc déboule dans les conventions avec son jeu Bitume, qu'il s'habille en fils de Mad Max et d'Iron Maiden, le moins qu'on puisse dire est qu'on le remarque. En plus, il se permet d'être le premier à faire fabriquer des figurines pour un jeu français. Quand Ludodélire (SuperGang) organise un tournoi (Richard Lenoir), fait des pubs-gags, invite du monde, passe à la télé, on ne voit plus qu'eux. Quand Oriflam, après six mois d'existence, passe des publi-annonces pour Stormbringer et annonce la traduction de RuneQuest, un monstre que les éditeurs présents sur le marché depuis dix ans auraient déjà dû obtenir dix fois, ça fait désordre.
Alors, à vos crayons et à vos budgets de création, de pub, d'innovations, les vieux croûtons [2] ! Parce qu'il faut que je vous dise que les petits jeunes c'est bien beau, mais c'est trop facile à découper en rondelles, il en meurt tous les jours, et j'aimerais bien mieux organiser une petite chasse à courre de dinosaures.
A vos marques, prêts, vroummm... (bruit de la tronçonneuse le soir au fond des bois).

[1]-*Ndlr :* Le Barbare est vraiment de mauvaise foi, il met en avant les maisons les plus riches, dont les budgets sont vraiment très importants. Mais après tout, ce qui caractérise aussi notre brave Barbare, c'est son indécrottable mauvaise foi arrosée de pastaga.
[2]-*Ndlr :* Est-ce un effet des pouvoirs magiques de persuasion du Barbare et de sa tronçonneuse enchantée ? Mais à peine nous avait-il remis son article sur peau humaine que nous recevions des projets de pub, de communication différente, de la part de ceux qu'il appelle « les vieux croûtons » (feuilletez donc le journal et admirez). La prochaine fois, on lui demandera de parler de nos augmentations, on verra alors s'il s'agit d'un pouvoir « vraiment » très puissant.

Le Barbare est un sale fils de pub !

Allez, allez, c'est la rentrée des classes. Aujourd'hui, après notre étude de texte sur « Le Barbare aussi aime les jeunes », nous allons faire des travaux pratiques. Ouvrez votre Casus Belli à la page 42. Que voyez vous ? Une publicité, bravo !
Grâce au texte, nous devinons qu'il s'agit d'une bataille entre jeux de rôles (donc entre éditeurs). Quel jeu en sort vainqueur ?
Deux indices : il s'agit du « premier » et comme le suggère le dessin, le mot « dragon » doit figurer dans son nom. (Ne trichez pas et ne regardez pas tout de suite les tout petits caractères à droite qui indique le nom du jeu).
La technique plutôt faible du dessinateur laisse à penser qu'il subit encore des influences. Si nous observons le petit personnage en bas à gauche, malgré un habile camouflage en héros de BD classique, nous devinons alors un pastiche de la célèbre « coccinelle » de Gotlib, auteur mythique des années 70. Donc ce jeu est le « premier », il est né dans les années 70, il y a « dragon » dans son nom. Oui ! Ceux qui ont trouvé Donjons et Dragons se sont trompés, il s'agit en effet des Règles Avancées de Donjons et Dragons.
Observons maintenant ses adversaires. Au fond à gauche, une fusée. Il s'agit probablement d'un jeu de space opera, venant d'un lointain empire à l'échelle galactique. Sous le dragon, donc le plus dur à terrasser, une pieuvre qui évoque bien sûr un monstre indicible d'un jeu américain mais traduit en français par une maison concurrente. Au fond à droite, une voiture carbonisée nous fait penser a un jeu qui arrache le bitume. Quant au dernier, devant à droite, il s'agit d'un dragon que son condisciple a envoyé au pays des rêves.
Ce qui est fabuleux dans cette page, c'est qu'elle officialise pour la première fois un Top 5 des jeux de rôle en France. D'après cet éditeur, qui se met bien sûr à la 1ère place, le palmarès du premier Top est : (Aviez-vous deviné leurs noms ?)

1 : Règles Avancées de Donjons et Dragons.
2 : L'Appel de Cthulhu.
3 : Rêve de Dragon.
4 et 5 ex-aequo : Empire Galactique et Bitume.

Quant aux jeux où l'Oeil Noir nous regarde, ceux qui nous font Frissonner, ceux dont les civilisations sont légendaires, qu'ils patientent. La Gloire viendra bien un jour.
Vraiment quelle belle invention que la publicité !

Nos

Fin des vacances, les envahisseurs ont quitté Paris, ils ne faisaient rien qu'à parler anglais pour nous embêter et pas se faire comprendre ! STOP ! C'est Machin qui a raison, le ministre Chose, là, qui veut leur faire prendre un visa et un billet d'avion pour le retour avant de pouvoir faire l'aller... Hein ? Pas de politique ? T'es sûr ? Les jeux seulement dans ce canard ? ! ? ! ? ! ? ! Avec un titre pareil ? Ah bon !... Enfin, tout çà pour arriver à placer que je ne parlerai que des productions françaises de l'été, y a quand même de l'abus !
On va commencer par le **Dragon Radieux,** parce qu'il réussit à nous caser deux numéros pendant la saison creuse, fallait le faire. D'abord un qui est entièrement « Stormbringueurisé » (N°10, 68 pages, 25 F), dans la masse (deux articles et un scénario) et sur les bords (couverture et « quatrième de couv »). Pas mal, non ? On y trouve aussi d'autres modules pour vos jeux habituels (Rêve de Dragon, AD&D en tête à tête, Légendes Celtiques) ou moins-habituels-mais-qui-le-mériteraient (Bitume). Dans le second (N°11, 68 pages, 25F), avec plein de photos de « grandeur nature », on retrouve un tas de modules (Médiéval multi-jeux, Stormbringer, Les Trois Mousquetaires, AD&D). Bien sûr, le Dragon Radieux nous offre toujours des tas d'infos, des

Concours Légendes, Jeux Descartes et Casus Belli.

Encore une chance de plus pour vous, la date limite ayant été reportée au 15 novembre.
Une petite précision, lorsque nous disons : suivant le même modèle que les publications dans Casus ou en modules, cela veut dire la même longueur. Soit environ 30.000 signes typographiques pour un module Casus Belli, et 100.000 signes pour un module Jeux Descartes, la taille de ce deuxième étant un peu plus sujette aux variations des normales saisonnières.

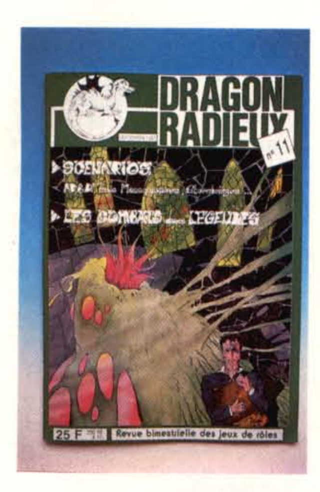
Notes aux malades

Il semblerait que quelques petites imprécisions se soient glissées dans le « Devine » du dernier numéro à propos des maladies. Evidemment, tout cela porte sur l'Appel de Cthulhu, puisqu'en AD&D, la magie vient palier à ces petits inconvénients.
Ainsi, pour le tétanos et la rage, le traitement doit avoir lieu pendant l'incubation, sinon la mort est assurée.
Il n'existe pas de remède connu à la fièvre jaune et aux deux pestes. Il n'y a que les guérisons miraculeuses.
Enfin, il paraîtrait que l'on ne dit pas Dracunlose mais Dracunculose.
Portez-vous bien !

Chers Confrères

Maison, sucrée maison !...(¹)

aides de jeu et plein de lecture sympa. J'ai particulièrement aimé, dans ces deux numéros, le grimoire d'Imladris, les conseils éclairés pour un banquet médiéval réussi, les chroniques de Trégor et un environnement général pour une



campagne orientale. Bientôt des recettes de cuisine médiévale comme si vous y étiez...

Chroniques d'Outre-Monde (N⁰8, 84 pages, 28 F) nous fait le coup du « Spécial scénarios » avec deux super longues mini-campagnes (AD&D et AdC), un super court (Rêve de Dragon) et des multi-jeux (Super-héros, SF et Trauma-Zone). Ils nous ont en plus concocté un éventail de jeux sur plateau, anciens et nouveaux, juste « pour se faire une idée » et un test de survie pas piqué des scorpions ! J'en ai blémi en lisant mon résultat, depuis je ne quitte plus mon lit, de peur de prendre un mauvais coup ou de rater une marche... D'après mes informateurs les plus sérieux, C.O.M. deviendrait enfin un VRAI journal de JdR. En effet, eux aussi annoncent que leur prochain numéro sera en retard. Affaire à suivre.

D'ailleurs, tiens, tout jeune et déjà très professionnel (donc en retard), vient de nous arriver, in extrémis, le nouveau **JD+** (N⁰2, 34 pages, 25 F), trimestriel et organe officiel de Jeux Descartes. On y trouve un peu de tout en provenance de la maison-mère, du jeu de rôle (Légendes des 1001 Nuits, Maléfices, Paranoïa, AdC), des wargames (Les Aigles, Amirauté) et même du jeu de société (Détective Conseil). En prime, la couverture, détachée du reste, est un écran complémentaire pour AdC. Un article, dit « de fond », donne un certain nombre de conseils destinés à ceux d'entre-vous, créateurs de jeux géniaux, qui voudraient se faire éditer par Jeux Descartes. Si le sujet vous intéresse, lisez aussi notre article à la page 24.

A mi-chemin entre magazines et fanzines, c'est **La Nécropole de Ghoser** (N⁰2, 64 pages, 20 X 23 cm, 30 F). Sous une couverture signée Tito (Jaunes, Tendre banlieue, un grand nom de la BD, quoi !), on découvre deux modules (AD&D, Mega II), une analyse d'Elfquest (pas le jeu, mais la BD qui en est à l'origine), et un essai sur Merlin l'Enchanteur, sa vie, son oeuvre, dont certains passages risquent fort de faire sauter au plafond les puristes que je connais, mais qui a le mérite d'être bien documenté et éclectique dans ses choix de lectures conseillées. L'ensemble gagnerait certainement à avoir de meilleures illustrations.

Du côté des fanzines, le moins que l'on puisse dire, c'est que l'été fut fructueux. Cette forme d'expression particulière, typiquement anglo-saxonne à l'origine, semble conquérir nombre d'entre vous, qui peuvent ainsi faire profiter les autres « fanatiques » (un fan-zine n'est rien d'autre qu'un zine de fans) de leurs avis ou de leurs expériences. C'est parfait comme çà. Je vais être bref, mais jugez plutôt vous-mêmes : **Aphaïa** (N⁰1, 20 F) de l'Association Stonehenge à Nîmes ; **Hydromel** (N⁰1, prix ?) du Gobelin Optimiste à Toulon, des premiers numéros qui promettent ; **Meluzine** (N⁰2, 15 F) de l'AMJ et Belphégor association à Paris ; **Broos** (N⁰3, 17 F) spécial RuneQuest, **l'Antre du Dragon** (N⁰4, 10 F), très éclectique, et **Walter PPK** (N⁰5, 10 F), qui renaît de ses cendres (tous les trois distribués par Belphégor association) ; **la Légendes des Mites** (N⁰4, 5 F), entièrement réalisée par des p'tits lycéens de la banlieue parisienne, pleins d'humour et rigolos, sous la houlette du troll cow-boy (?) ; **les Jardins de FEA** (N⁰4, gratuit) qui poussent en banlieue parisienne eux-aussi ; pour finir, **Les Imaginaires** (N⁰1, 20 F) propose dans ses pages un nouveau JdR complet, si, si, et envisage de façon très ambitieuse l'édition d'une Encyclopedia Albeneïs (400 à 450 pages, pour décrire un monde de A à Z) dans les mois, ou les années à venir.

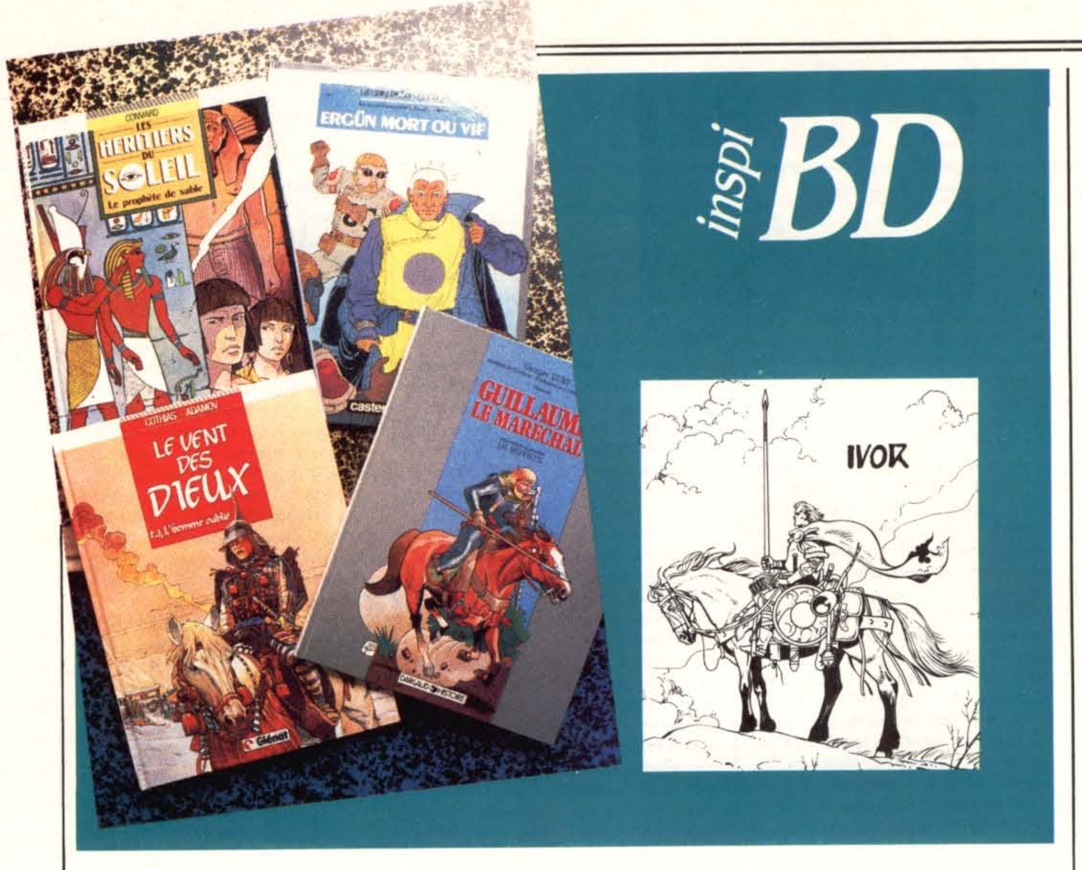
Continuez à nous en faire des comme çà, même si l'aspect « machine à écrire et photocopie » peut paraître rebutant à certains, l'essentiel est que vous ayez quelque chose à dire et envie de le faire partager ! Bon allez tshaw, je m'arrête là, je commence à devenir lyrique, mon chef va râler...

André Foussat

P.S. : Pour les fanzines, si vous voulez leurs adresses, contactez la rédaction de CB, Annabella ou Joe vous diront tout, et avec le sourire en plus.

(1) *Ndlr :* Peut-être « Home, sweet home », mais qui sait ?...

inspi BD



Cette année, l'été est tombé un jeudi... Mais c'est pas grave, je suis resté chez moi, à l'abri, et j'ai compulsé mes ouvrages préférés de figuration narrative, amoureusement concoctés pour moi par les gentils dessinateurs que vous connaissez tous... Et si vous ne les connaissez pas, vous devriez. Ecoutez plutôt : vous souvenez-vous d'Ergün l'Errant, ce héros mythique et mystique imaginé par Comes, il y a déjà huit ans ? Et bien, il revient, vieilli, bronzé et balafré, dans son vaisseau spatial bien dressé, tel Zorro et son cheval. **Les nouvelles aventures d'Ergün l'Errant** nous font débarquer sur une planète désertique (sable et soleil de plomb) et post-cataclysmique, où tous les survivants se sont réfugiés dans un monde clos, ont peur de l'Extérieur comme de la peste, et sont gérés par... par un... On ne souffle pas... Que tous ceux qui ont pensé Ordinateur ferment ce journal, ils ont perdu ! Les autres, allez donc découvrir la suite, c'est plutôt passionnant et plein d'idées, quelque soit le jeu à tendance futuriste que vous pratiquez.

En revenant, si vous passez par le présent, essayez donc **Terminus Crusoe,** de Wininger. Non pas pour son aventure en elle-même, qui est déjà prenante, mais pour la qualité extraordinaire de ses descriptions d'environnements citadins un peu désertiques. Ca vaut le détour et c'est « à suivre ». Et si vous aimez les déserts, restez assis, vous n'en serez pas privés ! Didier Convard nous continue sa série des **Héritiers du Soleil** avec un tome 2 où le prophète a pour nom Moïse et le pharaon s'appelle Ramsès, tout simplement. Cette reconstitution historique d'une densité exceptionnelle nous amène directement à parler des futures « Légendes de la Vallée des Rois* », annoncées prochainement (avant Noël ?) dont la couverture de la boîte et l'écran du Maître seront illustrés par D. Convard lui-même, si, si ! En prime, petits veinards, vous aurez aussi, dans la boîte, le volume 1 de cette série de BD égyptologique. On murmure dans les couloirs qu'un projet de coopération serait en cours de négociation entre Jeux Descartes, les éditions Glénat et le magazine Vécu. Pourquoi pas une série d'articles et des micro-campagnes dans la grande presse non-spécialisée dans le domaine ? Pour résumer, si vous comptez acheter la prochaine civilisation de « Légendes » à paraître, empruntez le tome 1 de la BD à un copain, sinon il risque de vous faire double emploi.

Zboïnnng ! Zboïnnng ! Un grand bon dans le temps et l'espace nous propulse directement au Japon, poussé par le **Vent des Dieux.** Si la société des Samouraï décrite par Cothias et Adamov peut vous sembler bizarre avec ses moeurs légères et ses maquillages provoquants (j'ai même vu un samouraï presque punk...), la trame, les décors et le vocabulaire sont garantis d'« époque ». Et si vous jouez à n'importe quoi d'oriental (Bushido, OA), n'hésitez surtout pas.

En Europe, au XIIème et XIIIème, vécu un personnage exemplaire, « le meilleur des chevaliers », d'après Philippe Auguste. Il se nommait **Guillaume le Maréchal,** et il est mort régent du royaume d'Angleterre, à 74 ans, un record pour l'époque ! C'est la vie de cet inconnu historique, ayant réellement existé mais absent des manuels scolaires, que nous décrit J.M. Ruffieux, sous une préface de Georges Duby, membre de l'Institut et professeur au Collège de France, rien que ça. Merci Professeur Duby, grand merci, d'apprécier la bande dessinée en tant que véhicule culturel... Accompagné d'un dossier historique de 12 pages, cet album est une source d'inspiration immense pour tous ceux que cette époque héroïque passionne.

Largement inspiré de sources historiques et à peine romancé, c'est ainsi que je qualifierai **les Fils du Soleil.** Cet album retrace la longue quête (3 volumes prévus) de François, fils de Jean, au XVIème siècle, sur fond de martyre cathare (XIIIème) et templier (XIVème). La recherche des trois livres, contenant toutes les clés du Savoir, de la Connaissance et de l'Harmonie Universelle, semble vouloir l'entraîner bien au delà de tout ce qu'il pouvait imaginer, et nous avec...

Pour revenir à quelque chose de plus léger, **Arnaud de Casteloup** vit devant vos yeux éblouis l'intégrale de ses aventures médiévales (6 en tout) avec force détails sur les brigands, les truands et autres entourloupeurs de haute ou de basse extraction. Nul doute qu'un MJ consciencieux y trouvera de quoi faire frémir sa troupe de chevaliers préférés. Maintenant si le MJ en question n'a qu'un seul et unique joueur à sa disposition, il peut toujours l'entraîner dans les péripéties du 3ème tome des aventures d'Ivor, intitulé **L'Ile,** à une seule condition c'est que le dit personnage soit un très bon combattant, maîtrisant à la perfection (ou presque...) l'épée longue ou bâtarde. Bien du plaisir mon bon Seigneur, bien du plaisir...

(Soupir...) Et c'est l'heure du chouchou (snif ! ! !).



Ca y est, c'est fini... (soupir intense). L'Oiseau du Temps, Bragon, Mara et les autres... et Pélisse (soupir très fort). Le quatrième tome est paru, la quête est achevée, l'Oiseau du Temps retrouvé (gros soupir). L'Inconnu reste tel qu'on pouvait l'imaginer et Bulrog ne reprend toujours pas figure humaine... et Kisskill, et les Jivrains, et le Gardien, et ... et allez l'acheter avant que je ne pleure ou que je ne me fâche tout rouge ! Là ! Parce que si vous croyez que je vais vous raconter comment ils arrivent jusqu'au bout de leur destin, et comment ils trouvent ce qu'ils cherchent, et ce que fait Mara quand elle les rejoint et, surtout, ce que devient Pélisse... Je ne dirais qu'un mot : « Non ! » (très fort, en plus...). La Quête est finie, l'Ordre est rétabli dans l'univers, on ne reverra plus jamais ces héros aux sourires si doux. Jamais ? Un p'tit espoir pourtant, il paraîtrait (?) que bientôt (2 ans

Prochaine civilisation à paraître dans la collection Légendes et Premières Légendes.

inspi bouquins

ou plus va savoir), on retrouvera les mêmes, du moins les survivants (?), quelques années plus tard ou plus tôt, je ne sais pas...

A noter, cet automne, chez votre libraire favori, la naissance d'une « nouvelle race de BD » (chez Guy Delcourt) : la BD interactive. C'est quoi ? C'est un peu une histoire en images que vous découvrez vous-même, page après page, « strip » après « strip » en incarnant le héros et en faisant les bons choix... **La sphère du Nécromant** de Cailleteau et Larnoy (oui, celui-là même qui dessine pour Casus !) : un jeu d'aventure, visuel et interactif, c'est le mot qui convient.

Avec, par ordre d'inscription au tableau d'honneur :

-**Les nouvelles aventures d'Ergün l'Errant,** *Ergün mort ou vif.*
Deubelbeiss-Peeters. Casterman.

-**Terminus Crusoé.**
Winninger. Glénat.

-**Les Héritiers du Soleil (2),** *le Prophète de Sable.*
Didier Convard. Glénat.

-**Le Vent des Dieux (3),** *L'homme oublié.*
Cothias, Adamov. Glénat.

-**Guillaume le Maréchal.**
G. Duby-J.M. Ruffieux-J.Cl Perrier. Dargaud (Histoire).

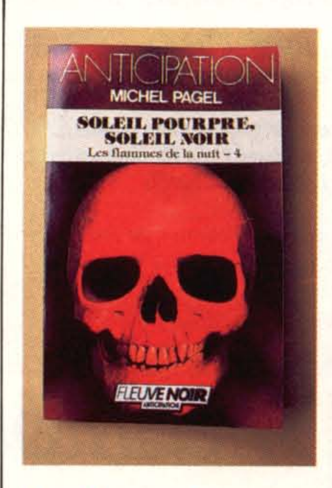
-**Les Fils du Soleil,** *l'énigme des Trois Livres.*
G. Castellar-R. Audiffren-Ph Messager. Lavauzelle.

-**Arnaud de Casteloup,** Intégral.
Derib-Jadoul. Editions Récréabull.

-**Ivor (3),** *L'Ile.*
Zarab. Lombard.

-**La Quête de l'Oiseau du Temps (4),** *L'Oeuf des Ténèbres.*
Le Tendre-Loisel. Dargaud.

André Foussat



Le livre du bimestre

Avec **Soleil pourpre, soleil noir,** Michel Pagel signe son neuvième roman ainsi que le quatrième et dernier tome de son excellente tétralogie *Les flammes de la nuit.* Je vous ai déjà vanté les trois premiers volumes, *Rowena, Le fou et les cavaliers dorés* dans CB n°32 & 37 et j'en ferai autant de **Soleil pourpre, soleil noir.** Pagel vient en effet d'achever ce qui est à mon sens l'un des meilleurs romans français de fantasy paru ces dernières années ; *Les flammes de la nuit* n'étant en fait, qu'un livre coupé en quatre pour des questions de calibrage. Ce dernier volume tant attendu renoue habilement les fils de l'intrigue et conduit celle-ci vers une révélation finale surprenante qui, à mon sens, constitue tant une mise en abîme impressionnante qu'un parfait exemple d'utilisation moderne des thèmes et codes de la fantasy. Ajoutez des personnages attachants -qui ont toutefois un peu trop tendance à tomber comme des mouches-, des scènes d'action efficaces, un traitement tour à tour poétique et vigoureux, et vous obtenez un coktail détonnant qui devrait ravir les amateurs de ce genre et les autres. *(Fleuve Noir « Anticipation », 20F.)*



Et pour quelques lectures de plus

Faute de place dans ce numéro, je me contente de signaler les livres intéressants de ce bimestre en leur adjoignant un bref commentaire.

■ **Le palais du déviant**, Tim Powers- Passionnant. *(La Découverte « Fictions », 95F.)*

■ **Le rêve des forêts**, Gérard Klein- classique et puissant. *(J'Ai Lu « Science-Fiction », 20F.)*

■ **Univers 1987**, anthologie de Pierre K. Rey- Multifaces. *(J'Ai Lu « Science-Fiction », 24F.)*

■ **Les guetteurs des étoiles**, Robert Silverberg- Superbe. *(Presses-Pocket « Science-Fiction », 23F.)*

■ **Les baladins de la planète géante**, Jack Vance-Exotique. *(Presses-Pocket « Science-Fiction », 27F.)*

■ **Livre d'Or de Damon Knight**- Indispensable. *(Presses-Pocket « Science-Fiction », 38F.)*

■ **Les annales de la cité 1 à 2**, Frederik Pohl- Historique (du futur). *(Denoël « Présence du Futur », 49 & 47F.)*

■ **Le maître des Paxwax**, Phillip Mann- Ambitieux (et réussi !). *(Denoël « Présence du Futur », 49 & 47F.)*

■ **La légende étoilée** (Animamea- 2). Richard Canal- A suivre (de près). *(Fleuve « Anticipation », 20F.)*

■ **Le sceau des Antarcidès** (Chroniques d'Antarcie- 3). Alain Paris- Héroïque et plein de fantasy.)

■ **Le souffle de cristal** (Le jeu de la trame- 3). Bruno Lecigne et Sylviane Corgiat- Aventureux. *(Fleuve Noir « Anticipation », 20F.)*

■ **Le jour du jugement**. Graham Masterton- Horrifique à souhait. *(NéO « Fantastique SF Aventures », 45F.)*

■ **Le dieu carnivore 1 & 2**. Clark Ashton Smith- Bonnes nouvelles de l'anti-monde. *(NéO « Fantastique SF Aventures », 45F chaque volume.)*

Roland C. Wagner



LISTE DES RELAIS-BOUTIQUES JEUX DESCARTES

06000 NICE : JEUX ET REFLEXION 16, bd Victor-Hugo Tél. 93.87.19.70 — 06400 CANNES : LE DAMIER 18, rue du Maréchal Joffre Tél. 93.39.72.67 — 13001 MARSEILLE : AU VALET DE CARREAU 6, rue du Jeune Anacharsis Tél. 91.54.02.14 — 16000 ANGOULEME : FARANDOLE Place de l'Éperon Tél. 45.95.47.25 — 21000 DIJON : L'ILE AUX TRESORS Rue de la Poste Tél. 80.30.51.17 — 26000 VALENCE : MOI JEUX 39, rue Bouffier Tél. 75.43.49.02 — 29200 BREST : L'AMUSANCE CC Coat Ar Gueven Tél. 98.44.25.30 — 30000 NIMES : LA VOUIVRE 7, rue des Marchands Tél. 66.76.20.04 — 31400 TOULOUSE : JEUX DU MONDE 14-16, rue Fonvielle Tél. 61.23.73.88 — 34000 MONTPELLIER : POMME DE REINETTE 33, rue de l'Aiguilleterie Tél. 67.60.52.78 — 35000 RENNES : L'AMUSANCE CC des Trois Soleils Tél. 99.31.09.97 — 37000 TOURS : POKER D'AS 6, place de la Résistance Tél. 47.66.60.36 — 38000 GRENOBLE : AU DAMIER 25 bis, cours Berriat Tél. 76.87.93.81 — 42000 SAINT-ETIENNE : CACHE CACHE 23, avenue de la Libération Tél. 77.32.46.25 — 44600 SAINT-NAZAIRE : MULTILUD 16, rue de la Paix Tél. 40.22.58.64 — 45000 ORLEANS : EUREKA Galerie du Chatelet Tél. 38.53.23.62 — 49000 ANGERS : EVASION 74, rue Baudrière Tél. 41.86.08.07 — 54000 NANCY : EXCALIBUR 35, rue de la Commanderie Tél. 83.40.07.44 — 56003 VANNES CEDEX : LIRE ET ECRIRE 22, rue du Mené — 57000 METZ : EXCALIBUR 34, rue du Pont des Morts Tél. 87.33.19.51 — 63000 CLERMONT FERRAND : LE QUARTIER BLATIN 3, rue Blatin Tél. 73.93.44.55 — 64100 BAYONNE : FALINE JOUETS 11, rue Jacques Lafitte Tél. 59.59.03.86 — 65000 TARBES : LE JOUEUR 3, rue de Gonesse Tél. 62.32.17.53 — 66000 PERPIGNAN : HOBBY GAMES 33 bis, Quai Vauban Tél. 68.51.83.00 — 67000 STRASBOURG : PHILIBERT 12, rue de la Grange Tél. 88.32.65.35 — 69002 LYON : JEUX DESCARTES 13, rue des Remparts d'Ainay Tél. 78.37.75.94 — 74000 ANNECY : NEURONES Rue de la Préfecture L'Émeraude du Lac — 74100 ANNEMASSE : LES GALERIES ANNEMASSIENNES 12, rue de la Gare Tél. 50.92.53.17 — 75005 PARIS : JEUX DESCARTES 40, rue des Écoles Tél. 43.26.79.83 — 75008 PARIS : JEUX DESCARTES 15, rue Montalivet Tél. 42.65.28.53 — 75017 PARIS : JEUX DE GUERRE DIFFUSION 6, rue Meissonier Tél. 42.27.50.09 — 76000 ROUEN : ECHEC ET MAT 9, rue Rollon Tél. 35.71.04.72 — 76100 ROUEN : ECHEC ET MAT 115, rue Saint Sever Tél. 35.73.38.88 — 76600 LE HAVRE : AU CLERC DE DUNE 92, rue du Docteur Vigné Tél. 35.41.71.91 — 78140 VELIZY VILLACOUBLAY : FEERICS CC Art de Vivre Tél. 39.56.65.79 — 83000 TOULON : LE MANILLON 5, rue Pierre Corneille Tél. 94.62.14.45 — 84000 AVIGNON : L'EAU VIVE 32, rue Bonneterie Tél. 90.82.58.10 — 91000 EVRY : CELLULES GRISES CC EVRY 2 Place de l'Agora Tél. 64.97.81.74 — 94210 LA VARENNE SAINT HILAIRE : L'ECLECTIQUE Galerie Saint Hilaire 93, avenue du Bac Tél. 42.83.52.23 — 1040 BRUXELLES (BELGIQUE) : DEDALE Galerie du Cinquantenaire 32, avenue de Tervueren Tél. 02.734.22.55 — 1201 GENEVE (SUISSE) : AU VIEUX PARIS 1, rue de la Servette Tél. 41.22.34.25.76.

inspi télé

C'est la grande rentrée dans le PAF. Nous résisterons ici à la tentation de vous parler des jeux télévisés, si dangereux pour la santé mentale, pour ne nous consacrer qu'aux séries vraiment proches de nos jeux à nous.

La 5
A partir du 1er octobre, 20h30.
La voilà enfin, cette série où les Russes envahissent les Etats-Unis. Elle s'appelle **Amerika** et le jeu qui va avec est **Price of Freedom,** dont nous vous avons déjà dit tout ce que nous en pensions (voir CB n°37).

Canal Plus
17 octobre, 23h10.
Le titre français du film est **Le maître de Jeu.** En américain cela donnait **Dungeon Master.** A part ça on ne peut pas vous en dire grand chose. Nous ne l'avons pas encore vu.

Canal Plus
10 octobre, 23h10.
Re-Animator va vous emmener dans l'univers de Lovecraft. Mais peut-être y a-t-il dans ce film trop de sang et pas assez de terreur indicible. A voir quand même pour les groupies de Cthulhu.

La 5
Tous les matins vers 8h.
Robotech est l'un des meilleurs dessins animés de science-fiction jamais faits. Pas tant pour la réalisation, japonaise bien sûr, que pour la qualité des scénarios. Le jeu de rôle correspondant existe et il est correct, sans plus.

inspi ciné

CINEMATOGRAPHE : invention française permettant de montrer des images qui bougent.
CINÉMA : art américain utilisant une invention technique française.
DEAUVILLE : immense fête du cinéma américain donc immense fête du cinéma tout court.
WOLVERI NE : gigantesque critique de cinéma (NDLR : Wolverine : agent de l'impérialisme américain, suppôt de la CIA, promis à l'asile dès qu'il sera pris par les infirmiers du Rédac-Chef).

Extraits apocryphes du « Dictionnaire du Cinéma » de Jean Tulard Collection Bouquins chez Laffont.

Deauville : le firmament des Etoiles



A l'heure où l'on fête le centenaire d'Hollywood et où l'on regrette que les plus grands héros ne vivent pas éternellement, Deauville nous a offert cette année un plateau réussi, du 4 au 14 septembre.

Selon la bonne recette de Lionel Chouchan, flanqué en cette occasion de son complice André Halimi, quelques très grandes stars, une cohorte de moins grandes semée autour d'une sélection de très bons films ont fait de cette édition un cocktail efficace qui a rencontré un succès mérité. A noter l'excellent **Man on Fire** *du transfuge Elie Chouraqui (déjà le très réussi « Paroles et Musiques ») avec Scott Glenn et en ce moment sur vos écrans. Le très décoiffant* **China Girl** *d'Abel Ferrara (le fantasmatique « Ange de la Vengeance »). Le nouveau film de Susan Seidelman* **Making mister right** *(Cherchez qui est Susan Seidelman, cherchez-le désespérément !).*
Niveau vedettes, les têtes d'affiche étaient Shirley Mac Laine, Stewart Granger, Janeth Leigh et Douglas Fairbanks Jr, alors que la fille de Rita Hayworth et de l'Aga Khan (dont le cheval est favori dans la 3e), était présente pour assister à l'hommage rendu à sa maman. Furent alors présentés **Arènes Sanglantes** *(non, ce n'est pas le coup du gant),* **La Reine de Broadway** *(ce n'est pas là non plus),* **La Dame de Shangaï** *(par Wells mais sans gant),* **L'Enfer des Tropiques** *(beaucoup trop chaud pour porter des gants), et...* **Gilda** *(vous savez la scène du gant... Arrghh !).*

Mais au-delà de tout çà, les événements seront le NOUVEAU James Bond **Tuer n'est pas jouer** *sans Roger Moore (il ne pouvait plus tourner depuis son poumon d'acier) et le nouveau Brian de Palma* **Les Incorruptibles,** *oui avec Eliot Ness mais pas Robert Stack (il serait voisin d'hôpital de Roger Moore).*
Avec un plateau pareil, on peut être sûr du succès de cette recette magique où l'on réussit à faire monter le monde du cinéma sur les planches.

The Intouchables

The Intouchables

Kevin Costner (Silverado), Sean Connery (le génie fait acteur), Robert de Niro (le génie fait acteur), Charles Martin Smith (le gé... etc.), Andy Garcia sous la férule d'Alfred de Palma, c'est presque nécessairement génial.
Avec une caméra plus sage que d'habitude qui s'offre néanmoins quelques mouvements envoûtants, le maître De Palma a su s'effacer devant son sujet, ce qui n'a pas toujours été son cas. Traité avec le respect dû aux légendes qu'il faut savoir illustrer sans les froisser, **Les Incorruptibles** version De Palma c'est mieux qu'un remake grand écran d'une série télé mythique, c'est un plus mais ce n'est pas un tout. En effet, on aurait pu croire que le film effacerait le feuilleton, il n'en est rien. Ce sont les deux parties d'une entité, les deux visages de Ness. Froid, immobile dans sa pureté intouchable, Robert Stack incarnait l'establishment immuable luttant contre de vice, Roc de loi insensible aux ouragans de la corruption. Bouillant, agité dans sa pureté à fleur de peau, Kevin Costner exprime la passion de la légalité et la recherche de l'idéal d'un Eliot Ness pour qui le vice est maladie et pour qui la loi est le remède. Il saura catalyser autour de lui ceux qui administreront la redoutable médecine.
De plus, le film de De Palma est une sorte d'absolu dans le film de gangster, une perfection dans la reconstitution et surtout d'un professionnalisme sans limite. Il a de plus réussi à ne pas étouffer l'âme de son sujet.





Le Rhum qui tua Leeberty Marvin

Dans le bois sacré des stars hollywoodiennes, c'est encore une grande lumière qui vient de s'éteindre avec la disparition de l'inoubliable héros de « Dirty Dozen ». A l'heure où vous lirez Casus, on aura déjà tout dit le meilleur et surtout le pire sur l'une des dernières grandes gueules du ciné ricain. Le visage buriné par l'alcool, les yeux délavés par l'aventure et les épaules voûtées du flingueur looser ont disparu pour toujours de nos écrans en laissant pour triste testament le stupidissime « Canicule » du tâcheron Boisset et le désolant « Delta Force ».
Mais ce dont il faudra vous souvenir c'est que « Big Red One Marvin » est mort seul d'une saleté de grippe qui a perforé sa carcasse ravagée par l'alcool. Seul dans son ranch en plein désert où il se plaisait à écouter les coyottes, délaissé par les légumes décérébrés du tout Beverly Hills malades d'effets spéciaux et de héros fadasses et musclés (suivez mon regard... et top !). Seul mais pas désespéré « Ronte Walsh Marvin », car de son lit d'hosto, il a vu apparaître dans la brume cette bonne vieille « Taverne de l'Irlandais » où il va pouvoir payer la prochaine tournée à Burton, Wayne, Ford, Huston et Peekinpoh pendant que « Gilda » dansera sur les tables.
Amen

Saint-Wolverine


LES TERRIBLES AVENTURES DE


KROC
LE - BÔ


PSY KROC




PSYCHIATRE GOB


... BOUH, LES AVENTURIERS NOUS POURCHASSENT PARCE QUE NOUS AUTRES KOBOLDES, SOMMES PETITS ET FAIBLES... BOUH, ILS NOUS MARTYRISENT...
BOUH... SNIF JE VEUX REVOIR MÉMÉ KOKO! ...


... LES MIENS ME REJETTENT... JE PRÉFÈRE LES MILK SHAKE À UN BON STEAK HUMAIN ... MAIS C'EST SI BON LES MILK SHAKE!..


JE SAIS QU'ILS VEULENT ME VOLER MON OR... MON OR!!.. ILS SONT CAPABLES DE TOUT... SURTOUT LES NAINS!! JE VEUX ÊTRE PAUVRE, PAUVRE...
HUM... PARANO CLASSIQUE DU DRAGON..

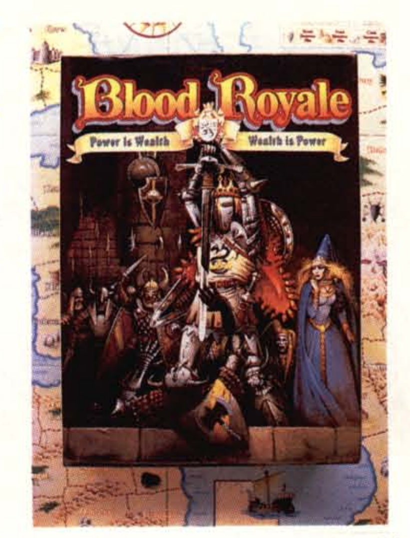

ET ILS PROFITENT QUE JE SOIS MYOPE POUR ME FAIRE DES GRIMACES!...
... J'ANGOISSE D'EXPLOSER DOC...
CE LÂCHE FUIT DEVANT LES RANGERS!
MENTEUR! TU VEUX TOUJOURS M'HUMILIER...




... JE TERRORISE LE PALADIN!
EST CE QU'IL A DES MILK SHAKE DANS SES RATIONS ?
RIEN DE TEL QU'UNE BONNE PSYCHOTHÉRAPIE DE GROUPE!
CHEVALIER SÉGUR
FIN



BLOOD ROYALE



Rentrée des classes ! De par dessus la Manche, Games Workshop nous régale d'un gros jeu tout jaune, magnifique, luxueux et complètement fantaisiste dans son propos : Blood Royale. Le but ? Devenir une des familles royales les plus puissantes en Europe au XIIIe siècle.

Mais procédons par ordre et par inventaire. Il est vaste et rien ne manque, pas même le raton laveur. Il est évident que GW est désormais la maison d'édition n^{0}1 quant au design de ses produits, ici tout est luxe, calme et volupté (sauf le prix peut-être ?). Nous trouvons donc :

-Un bloc de feuilles de personnages, pour soi, sa tendre et royale épouse et les petits gn'enfants qu'on ne va pas manquer d'engendrer comme des bêtes (à bon Dieu car nous sommes croyants).

-Un bloc de feuilles de mariage afin de régulariser nos unions avec nos royaux cousins, genre mon p'tit Lulu épouse votre andouille d'Anabelle contre 500 couronnes et son poids en argent !

-Une carte de l'Europe. Nous hésiterons à dire de l'Europe de l'époque (XIIIe siècle) tant la géographie parait aléatoire.

Mauvaise nouvelle pour les Bretons, la moitié de leur beau pays vient de s'effondrer dans la mer. Pas de chance pour les Provencaux comme pour les Suisses ils n'existent carrément pas, et passons sur l'orthographe, c'est connu, à cette époque les moines écrivaient comme des cochons.

-Une trentaine de blasons en plastique. Superbes, on peut y coller des armoiries autocollantes. Une planche de pions pré-découpés, de toute beauté et même en couleur.

-Un sac de pièces en plastique allant de 1 à 50 couronnes. Ah oui, la couronne comme monnaie internationale de l'époque on peut trouver mieux mais enfin... Un paquet de billets de 100 couronnes signés par un certain Médicis. Alors là, Comte, on nage en plein hallucinogène, des « billets », en « couronne » des « Médicis » au XIIIe siècle ! Et pourquoi pas Judge Dredd au Vatican pendant que vous y êtes !

-63 cartes événements, mêlant avec une diabolique habileté et un mépris profond pour la chronologie, les croisades en Palestine, la peste noire, la croisade contre les Albigeois, j'en passe et des meilleures.

-3 dés à 6 faces et 1 dé à 10 faces.

-Des règles : Un petit 4 pages pour les habitués, un gros 24 pages pour les longs à la détente. Comme de naturel chez Workshop les règles sont d'une clarté biblique, correctement illustrées et saupoudrées d'exemples et de raccourcis précieux, de la belle ouvrage. Pourtant, l'auteur nous gratifie d'un magnifique exemple de jeu où la couronne de France, à la mort du roi, passe directement sur la tête de sa fille unique. Et la loi Salique « De alodis, qui exclut les femmes de la succession à la terre des ancêtres », qu'en fait-on ?

Bref un très beau jeu, agréable et plaisant à pratiquer, mais qui risque fort de causer une attaque cardiaque à votre prof d'Histoire.

Capitaine Had Oc

Blood royal est un jeu de plateau de diplomatie. En langue anglaise, il est édité par Games Workshop. Prix approximatif : 240 Frs.

jeu de plateau

ROGUE TROOPER

Talisman en enfer !

Imaginez l'ambiance cauchemardesque d'Aliens ou de Platoon associée à la dérision de Judge Dredd et vous aurez une petite idée du sujet de cet excellent boardgame. Perdu sur un champ de bataille à l'échelle planétaire pollué à l'extrême par la guerre chimique, vous jouez un fantassin génétique, fruit de la science biologique du futur. Votre but : démasquer le traître qui a provoqué le massacre de la Zone Quartz où vos compagnons ont presque tous trouvés la mort.

Côté présentation, une fois de plus Games Workshop a fait très fort. Plateau de jeu en couleurs, figurines en plastique, nombreuses cartes (283 précisément) et

aides de jeu, etc... La boîte est bien remplie, aussi bien du point de vue quantité, que qualité.
Les règles (8 pages) sont superbement présentées et accompagnées d'une petite BD explicative. Quoiqu'un peu plus complexes, elles rappellent beaucoup celles de Talisman et proposent en fait une variante futuro-militaire de ce jeu. Les joueurs (de 2 à 6) doivent déplacer leurs pions sur un plateau de jeu formé d'hexagones (un excellent remède au « Jeu de l'oie » de Talisman). A chaque tour, ils doivent tirer des cartes représentant des adversaires à combattre, des compagnons ou des objets (armes ultra-sophistiquées et autres gadgets). Le but final est d'abattre le traître, après avoir percé son identité. Pour les aider dans leur quête, ils disposent de cartes « Rogue » leur permettant de bénéficier d'avantages spéciaux ou d'ennuyer les autres joueurs. La durée moyenne d'une partie est de quatre heures environ.
Alliant une once de chance avec une touche de diplomatie et beaucoup de sens tactique, Rogue Trooper est un jeu très divertissant nettement influencé par les jeux de rôle. Il devrait plaire à tous ceux qui aiment Talisman, la SF et les parties où il est aussi agréable de faire des « crasses » à ses adversaires que d'essayer de gagner. Avec lui, Rambo est écrasé... l'humour en plus.

Jean Balczesak

Rogue Trooper est un jeu de plateau en anglais publié par Games Workshop.

jeu de rôle

MANUAL OF THE PLANES

Magistral !

AD&D est une espèce d'édifice branlant fait de bric et de broc. Il n'a vraisemblablement jamais été conçu pour jouer à haut niveau et cela se ressent fortement. Au delà des trois ouvrages de base (DMG, PH et MM) les ajouts ont été plus ou moins heureux. Les « Monsters » sont inconséquents ; « l'Arcana » a été une tentative de rationalisation de ce qui est plus un jeu qu'une simulation, ce qui a donné des résultats aberrants et stupides. Quant aux « Survivals Guides », l'idée est bonne, bien réalisée avec le « Dungeonners », atrocement avec le « Wilderness ».
Revenons à AD&D. Contrairement à D&D, les Dieux sont omniprésents, et résident dans des plans spécifiques (ce qui fait que ce livre aurait pu s'appeler Legends & Lore Companion). Les créatures puissantes vont dans l'astral et l'éthéré sans problèmes, et même les clercs (à partir du 9ème niveau) s'y promènent comme avec une carte orange. Et je ne vous parle pas du pauvre Maître dont un joueur a *Transformation Ethérée* à bas niveau.
Bref, ce n'était plus une brèche mais un trou noir ces problèmes de plans. Et les conseils du Manuel des Joueurs ou du Guide faisaient plus pour embrouiller qu'autre chose. Enfin, Jeff Grub a tout remis à plat, rationalisé, classifié. Le « Manual of the Planes » vous explique les plans éthéré, astral, intérieurs, extérieurs. On y apprend comment survivre, faire de la magie, se battre, qui on rencontre. Seule critique, le tout est relativement complexe et les notions de temps ou de gravités subjectifs risquent de dérouter bon nombre de lecteurs.
Mais je suis heureux, je n'entendrai plus : *« Je passe dans l'éthéré. En 1 segment je suis au fond du donjon, derrière le sorcier du 22ème niveau. Je me rematérialise avec mon couteau dans son dos, je prends ses objets magiques, je repasse dans l'éthéré. Bon, ça fait combien d'XPs ? »* Enfin !

Pierre Rosenthal

Supplément aux règles de AD&D, en anglais, édité par TSR. Prix indicatif : 150 Frs.

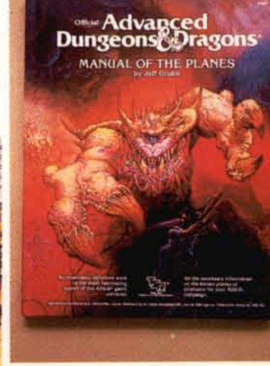


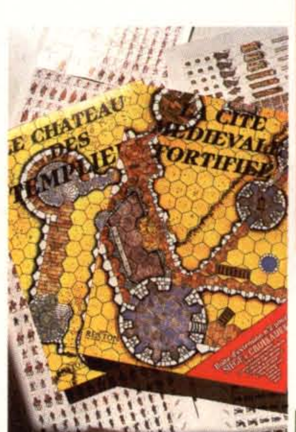
DEUX EXTENSIONS POUR CROISADES

Le syndrome Squad Leader

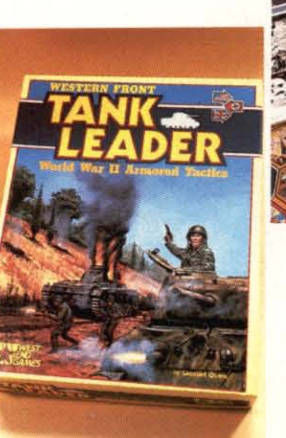
Le système Cry Havoc est-il en passe de devenir une sorte de Squad Leader médiéval ? Après plusieurs jeux compatibles, une carte supplémentaire *(La Forêt)* et un recueil de scénarios, c'est ce que l'on pouvait se demander. Mais, ne boudons pas notre plaisir. Avec les deux nouvelles boîtes d'extension pour Croisades, dernier avatar de la saga, nous accédons maintenant à un nouvel univers ludique : le monument qui se joue !
• **La boîte n°1 « Le Château des Templiers »** contient : une superbe forteresse en deux cartes (80x60cm), 2 planches de pions tirés de Croisades, 1 planche de pions de Siège, 1 plateau de rangement en plastique (très utile !) et un livret de « règles spéciales ». Ce dernier, épais de huit pages, explique en détail les principes défensifs en usage au Moyen-Age et précise les règles concernant l'influence de la hauteur des remparts sur l'efficacité des tirs, tout un programme... Manifestement, il aurait suffi d'un rien pour que le « Château » soit une forteresse imprenable, ce qui, du point de vue plaisir de jeu, n'aurait eu strictement aucun intérêt. Heureusement, certaines « erreurs » intentionnelles, laissent un peu d'espoir aux éventuels assiégeants.

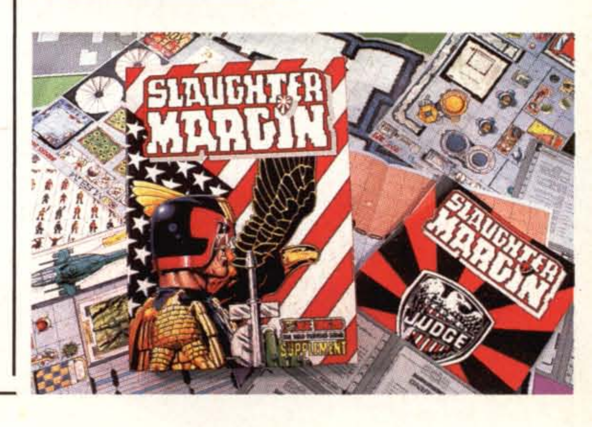












N'empêche qu'ils auront fort à faire pour investir la place !

● Dans **la boîte n°2 « La Cité médiévale fortifiée »** on trouve également un plateau de rangement, une planche de pions de Siège et un livret de règles spéciales, très similaire à celui de la boîte n°1. Là où se situe la différence, c'est au niveau de la carte. Divisée en quatre parties, pour des dimensions totales de 80 sur 120 centimètres, elle représente une petite ville entourée de remparts, dont les écuries, les maisons aux formes bizarres et la citadelle intérieure offrent une infinité de situations tactiques passionnantes.

On peut déplorer l'absence de scénarios originaux et le prix un peu élevé de ces boîtes d'extensions, qui proposent néanmoins les plus belles cartes publiées dans la série Cry Havoc et devraient réjouir tous les maniaques des bagarres médiévales. Et puis, contrairement à ce que l'on pourrait croire, elles peuvent être utilisées avec Siège aussi bien qu'avec Croisades, pour peu que vous fassiez l'effort de créer vos propres scénarios. Alors, comme je l'ai déjà dit : ne boudons pas notre plaisir...

J. Demesse

Extensions pour le jeu Croisades publiées par Rexton. Prix moyen : 150 francs (chacune).

SCENARIOS CHILL EN FRANCAIS

Quatre allers simples pour l'Horreur

La traduction française de Chill à peine en boutique, les amateurs d'épouvante se voient proposer quatre scénarios : *La nuit de Thoutmès, Tournée mortelle, Le village du crépuscule et Le bayou de la mort.* Saluons au passage cette initiative qui réconfortera tous ceux qui ont l'habitude d'attendre de longs mois entre la sortie d'un jeu et la parution de ses premières extensions.

Les scénarios sont présentés sous la forme de livrets de 32 pages aux illustrations de qualité moyenne. Des aides de jeu (un peu maigres...) sont proposées en début et en fin de livret. A moins de disloquer définitivement la couverture, elles ne sont pas à proprement parler « détachables ». Mais les joueurs pourront par contre utiliser sans problème les fiches de personnages prétirés. La présentation est claire. Les tenants et les aboutissants des intrigues sont soigneusement expliqués au début de chaque aventure. Manifestement, ces scénarios ont été rédigés à l'intention de jeunes joueurs ou de débutants. Les aventures, très linéaires en elles-mêmes, se déroulent à notre époque et sont placées sous le signe de l'exotisme. Des bayous de Louisiane jusqu'au Caire, en passant par la jungle mexicaine, les agents de la S.A.U.V.E. n'auront guère le temps de s'ennuyer. Tout au plus peut-on déplorer une certaine répétition dans la structure des scénarios.

Le plus intéressant est certainement *Tournée mortelle* qui contient de nombreux points positifs. Au cours d'une enquête originale faisant une grande place à l'humour, les agents de la S.A.U.V.E. vont se trouver confrontés à une véritable ménagerie de monstres dont le dessein final est de régner en maîtres sur le Show Business. Autant dire que de Las Vegas à Los Angeles, les clins d'oeil et références aux groupes de rock actuels ne manquent pas !

En conclusion, ces scénarios devraient ravir un public jeune, débutant ou même, pourquoi pas, composé de vétérans pas trop blasés. Leur qualité générale est loin d'atteindre celle des modules de James Bond ou de Maléfices, mais leur rapport qualité/prix est des plus intéressants. Espérons simplement que, par la suite, les éditions Schmidt fassent appel à des créateurs français !

Denis Beck

Scénarios pour Chill édités en français par Schmidt.

LA MUSIQUE ADOUCIT LES MEURTRES

Fantômas rencontre Lautréamont

Horreur ! Un membre du Club Pythagore est accusé de meurtre. De lourdes présomptions pesant sur lui, les membres de cette honorable association vont devoir tout mettre en oeuvre pour le tirer de ce mauvais pas. Cependant que, tapie dans l'ombre, l'Horreur les guette...

Disparitions, suicides et meurtres s'enchaînent sur un rythme effréné tout au long de ce nouveau scénario pour Maléfices, jusqu'à un final en apothéose qui laissera les joueurs sur les genoux. Car il leur faudra affronter le Mal à l'état pur, en combattant un criminel démoniaque, fils spirituel du grand Fantômas et grand admirateur de Lautréamont, l'auteur des célèbres « Chants de Maldoror ». Une fois de plus, dans ce livret de 64 pages, on trouve de nombreuses annexes (30 pages) qui illustrent superbement l'aventure. Sans oublier une planche en couleurs reconstituant la salle la plus horrible du Musée Grévin. Mais il est surtout remarquable car il permet de découvrir un adversaire haut en couleurs dont la devise est : *« N'importe qui peut tuer, mais tout le monde n'est pas capable de faire disparaître son prochain avec élégance. »*

Gageons que nous entendrons bientôt parler de lui à nouveau...

Philippe Adolph

Scénario pour Maléfices édité par Jeux Descartes. Prix conseillé : 69 francs.

SLAUGHTER MARGIN

Fromage et dessert

Un gang de Nippons veut, 150 ans plus tard, faire payer MegaCity One pour Nagasaki et Hiroshima. Aux juges d'éviter l'holocauste... Avec ses 48 pages très denses, ces 8 feuilles d'indices à donner aux joueurs, ce scénario se situe dans la ligne des grandes campagnes à la Cthulhu. C'est superbe mais c'est bien ce que l'on reprochera aussi. Le dernier scénario paru *(Judgment Day)* concernait aussi la survie de la gigantesque cité. On aimerait bien disposer de quelques scénarios simples et d'atmosphère, rondement menés pour cet excellent jeu.

En dehors de cette aventure, vous trouverez aussi dans la boîte 8 planches de sol, plus de 100 personnages en carton, des éléments de sol, le tout très bien fait. Seulement, de qui on se moque-t-on ? Du consommateur ! Ce qui était un scénario devient alors un supplément très cher. Il aurait mieux valu vendre ces deux produits séparément, puisqu'ils sont quasiment indépendants. Bref, fromage ou dessert !

Pierre Rosenthal

Supplément pour le jeu de rôle Judge Dredd, édité en anglais par Games Workshop. Prix indicatif : 180 Frs.

wargames

GAZALA 1942

Jusqu'au dernier boulon

Mai-juin 1942 : la bataille de Gazala fut le plus grand triomphe de Rommel, un triomphe pourtant incomplet, qui ne lui permettait pas d'aller jusqu'à Suez.

« Gazala 1942 » est typique des jeux de People's War Games. Beaucoup de pions (600 ici, dont un tas de marqueurs), et des silhouettes de blindés dessinées avec un soin jaloux. Une carte ni moche ni belle, à peu près claire. Des règles complexes, peut-être trop complexes, mais toujours passionnantes et pleines d'idées. Ainsi, dans ce jeu à l'échelle compagnie/bataillon, il est proposé aux joueurs d'activer à chaque tour différentes formations, grâce à des jets de dé et à l'utilisation de points de commandement. On passe ensuite aux choses sérieuses : la séquence mouvement/combat/exploitation. Banal pensez-vous ? Que non ! Car chaque fois qu'un joueur a bougé une formation, son adversaire en bouge une... Et les combats se déroulent selon la même alternance. Ajoutez à cela que les pièces, en dehors des combats, ne pré-

sentent aux yeux de l'adversaire que leur côté « pile », orné d'un élégant mais discret nuage de poussière... Vous comprendrez que « Gazala 1942 » est tout sauf un jeu banal.
On peut se sentir débordé par la masse des détails, précisions, raffinements de toutes sortes. Mais on peut aussi -question de goût personnel !- y prendre un plaisir extrême. Ainsi, que dites vous de ces deux règles :
-Pour calculer le tir anti-char d'une unité, on multiplie son facteur anti-char par sa force (diminuée bien sûr de ses pertes éventuelles signalées par un marqueur).
-Il est possible de reformer des unités blindées si l'on contrôle les hexagones où l'on a préalablement perdu des chars (il existe des marqueurs de points-épaves, différents bien sûr selon le type de char).
Aucun doute : dans « Gazala 1942 », tout est prévu, jusqu'au moindre boulon.
Si vous aimez la synthèse, la simplicité, ou si vous débutez dans le wargame, passez votre chemin. Mais si vous aimez les simulations qui vont au fond des choses, les jeux opérationnels qui n'oublient pas le niveau tactique, les règles qui ne confondent pas Valentine et Matilda ni Mark III et Mark III spécial... alors précipitez-vous, vous avez là un jeu selon votre coeur.

Frank Stora

Gazala 1942 est un wargame de People's War Games, distribué en France par Hexagonal.

AACHEN

Pour amateurs éclairés

Ne cherchez pas sur une carte française où se situe Aachen : il s'agit d'Aix-la-Chapelle. Ce fut la première ville allemande prise par les Alliés pendant la 2ème Guerre Mondiale, à l'automne 1944. Les Américains réussissaient ainsi à faire un trou dans la ligne Siegfried, mais non sans mal et sans pouvoir aller plus loin.
« Aachen » couvre six semaines de bataille acharnée, à l'échelle bataillon/compagnie, chaque tour représentant une journée.
Le jeu, disons-le, n'est pas sans défauts : une carte floue quant au tracé des forêts et des reliefs, des caractéristiques de pions (décorés par ailleurs de très belles silhouettes) difficiles à interpréter, et pas mal de coquilles dans la règle, dont toutes ne sont pas corrigées par l'erratum.
Cependant, le sujet est intéressant et le traitement qu'en fait la règle est extrêmement original. A chaque tour, divisé en trois phases (matin/après-midi/nuit), les joueurs se disputent l'initiative. Celle-ci va à qui fera le plus d'attaques, elle lui permet de bouger le premier et avec plus de points de mouvement. La résolution des combats est très fine, distinguant tirs anti-chars, tirs anti-personnel, et assaut. Les pertes se traduisent, non par des éliminations sèches, mais par des points de force en moins, indiqués par des marqueurs placés sous les unités. Enfin -et ce n'est pas le moindre intérêt du jeu- tous les pions peuvent être placés retournés sur la carte, rien ne différenciant alors un Tiger féroce d'une malheureuse compagnie de miliciens, ou même d'un pion-leurre.
Quand vous saurez qu'il y a environ 400 pions dans le jeu, plus énormément de marqueurs, vous conclurez aisément que « Aachen » n'est pas un jeu pour stratèges débutants. En revanche, les wargamers entraînés pourront y prendre beaucoup de plaisir : il leur sera facile de corriger les défauts de forme du jeu, et ils pourront ainsi profiter de tous les excellents éléments qu'il contient.
En bref, un jeu pour amateurs éclairés. Comme la plupart de ceux de People's War Games, son réalisme est exceptionnel, sa jouabilité dépendant du niveau du joueur !

Frank Stora

Aachen est un wargame de People's War Games, distribué en France par Hexagonal.

WESTERN FRONT TANK LEADER

Oncle Sam à la rescousse !

Voici donc la suite tant attendue de Tank Leader, où on retrouve nos sympathiques alliés britanniques et américains qui débarquent en 44 pour bouter le vil Prussien hors de France. D'ailleurs, « Normandy to Rhine Tank Leader » aurait été un titre plus juste, car aucun des scénarios proposés ne couvre la campagne d'Italie, ou à plus forte raison notre débâcle nationale de 40...
Le système de jeu est identique à celui de la version « Front Est » : originalité, réalisme et jouabilité y font toujours aussi bon ménage. Mais comme « Monsieur Plus » est passé par là, on trouve avec joie quelques ingrédients qui font défaut à son petit frère.
En premier lieu, le joueur allié dispose -à son grand soulagement- d'une aviation toute prête à paralyser et détruire les panzers trop agressifs. Ensuite, chaque camp peut appeler en soutien des batteries d'artillerie divisionnaire ou de corps (le genre de truc qui laboure et atomise quelques hexagones...). Enfin, les défenseurs dans l'âme vont parsemer les champs de bataille de mines et bunkers : comme le bocage fait en outre son apparition sur les deux cartes géomorphiques, les concepteurs ont été assez bons pour que l'attaquant puisse disposer en contrepartie des fumigènes. Dans le livret de règles, les quelques changements et tous ces nouveaux points sont mis en évidence, d'où une lecture plus rapide et en diagonale pour les heureux possesseurs de la première version de Tank Leader.
Notez pour finir qu'il n'est absolument pas nécessaire d'avoir la première boîte de TL pour jouer avec la seconde : les deux jeux sont totalement indépendants. Gageons que séduit par l'un des deux, vous vous précipiterez chez votre fournisseur préféré pour vous procurer l'autre...

J.Ph. Imbach

Tank Leader est toujours un wargame en anglais (sob !) de chez West End Games. (Ndlr : mais attendons février 1988).

jeu par correspondance

EN GARDE !

Si Versailles m'était joué...

A mi-chemin entre le jeu de rôle et le jeu de diplomatie, En Garde ! se présente sous la forme d'un fascicule de 88 pages divisé en quatre parties : le duel, le personnage et son environnement, compléments de règles, et tables. En Garde ! est à l'origine un jeu de simulation de duels édité par Games Designers' Workshop. Nos confrères du fanzine belge « Mach die Spuhl » ont traduit ces règles et, s'inspirant de la vie quotidienne à la cour du Roi Soleil, ont créé un jeu par correspondance qui ne manque pas d'attraits.
En début de partie, chaque joueur se voit attribué un personnage, un peu d'argent et un but : escalader quatre à quatre les barreaux de l'échelle sociale avec l'espoir de devenir Roi Soleil à la place du Roi Soleil... ou presque !
En Garde ! offre un système de règles très complètes. Tous les ingrédients de la vie de la cour sont pris en compte : clubs, maîtresses, presse, procès... et bien entendu les duels.
A date fixe, les joueurs envoient à la rédaction du zine une feuille d'ordre résumant les actions entreprises au cours du mois, accompagnée, le cas échéant d'une feuille de duel. Sur cette feuille, chaque duelliste fait figurer 12 actions. L'arbitre compare alors les feuilles et, suivant un système de règles précises, détermine le vainqueur. Il est bien entendu possible de se faire assister par des témoins...
Mais ceci n'est que l'un des aspects du jeu qui permet en outre de multiples interactions entre joueurs : complots, trahisons, pétitions, qui figurent toutes dans les colonnes du zine. Leur seule lecture est déjà un plaisir !

Denis Beck

En Garde ! est largement pratiqué Outre-Manche. Souhaitons à sa version belge un pareil succès. Pour se procurer le livret de règles, s'abonner ou tout autre renseignement, écrire à Mach Die Spuhl, rue du XIII août. 50 B-4930 Chaudfontaine. Belgique.



ÇA BOUGE À STRAT.
STRATEJEUX
13 rue Poirier-de-Narçay
75014 PARIS Tél. 45.45.45.87
Métro: Porte d'Orléans
Venez profiter des
PROMOS
DE LA
SEMAINE
(5 à 20 % de réduction)
Participez au
GRAND CONCOURS
DE FIGURINES
PEINTES
C'CONCOURS, J'SUIS MAL PARTI POUR LE GAGNER ! MAIS VOUS, TENTEZ VOTRE CHANCE ...
doté de super-lots !
Et demandez les
DÉMOS !

Editer son j

Le jeune enfant jouait avec son génie familier, qui lui offrit ce matin là le choix de sa future carrière.
« -Souhaites-tu devenir une rock star ?
-Pour être aigri, usé et oublié à quarante ans ? Non !
-Alors écrivain adulé ?
-Et rester dans un fauteuil devant une page blanche des années durant ? Je ne suis pas fou !
-Acteur célèbre, certainement ?
-Devenir paranoïaque, mégalomane, perdre tous mes amis ? Très peu pour moi !
-Enfin, que désires-tu ? lâcha le génie de guerre lasse.
-Je veux devenir créateur d'univers, maître des mondes, régent des destinées. En un mot, créer des jeux de rôle !
-Tu seras exaucé... Mais la route sera longue... »

Le jeu de rôle est un domaine dans lequel l'invention est de mise. On ne compte plus les adaptations mineures et majeures de règles, jusqu'au point où on peut se demander s'il existe deux groupes de personnes qui jouent vraiment au même jeu.
De l'adaptation à la création originale, il n'y a qu'un pas que vous êtes assez nombreux à vouloir franchir. Mais entre l'idée d'un nouveau jeu de rôle et son apparition magique dans les boutiques, il y a loin. Nous espérons que cet article éclaircira quelques uns des points souvent obscurs pour le néophyte qui désire se lancer dans cette folle entreprise.
Mais ne vous y trompez pas. Ici pas de recettes (il n'en existe pas), ni de descriptions détaillées (il faudrait au moins cent pages). Juste le programme du parcours du combattant qui, je l'espère, vous attend bientôt.

Avant propos

De la pluie et du beau temps

Mais avant d'entrer dans le vif du sujet, où en est l'édition du jeu de rôle en France ? ... C'est une jolie année que nous venons de connaître, avec une explosion de nouveaux jeux et de traductions. Tout le monde semble se ruer sur ce marché avec une fièvre déjà un peu trop contagieuse et épidémique. Comment ne pas faire le rapprochement avec la science-fiction, qui a connu des jours fastes, de nouvelles collections tous les jours, provoquant l'effondrement du genre peu après, et réduisant les auteurs français à un ghetto d'où ils semblent ne pas pouvoir sortir ?
Devant ce genre de dilemme, il faut savoir réagir. Et ce n'est pas en traduisant des jeux américains que l'on développera le marché français. Il est toujours dangereux de rester débiteur de la production étrangère (car un jeu ce n'est pas que les règles, mais aussi ses accessoires et scénarios), même si elle coûte moins cher à reprendre, et rapporte plus rapidement.
Evidemment, dans le domaine du jeu, il semblerait que les Américains nous soient supérieurs. C'est tout à fait normal, ils ont commencé plusieurs années avant nous et ont commis bien des erreurs. On oublie souvent que pour un jeu à succès, il y a eu au moins deux ou trois éditions auparavant, pour tester et améliorer le jeu. De même, seul le fleuron de leur production nous arrive (quoique avec la tendance actuelle...).
Alors, aux jeux, citoyens ! N'ayez pas peur de créer, de commettre des erreurs (pas trop quand même). Et étonnez-nous.

Pourquoi seulement le jeu de rôle ?

C'est comme ça

Pourquoi ne pas parler aussi du wargame, des jeux de plateau ? Le jeu de rôle est celui qui demande le moins de matériel à produire. Pas de plateau, de pions, pas non plus d'obligation de le présenter sous boîte (quoique cela aide semble-t-il) et les dés spéciaux se trouvent de plus en plus facilement. Ce « produit » est très proche du livre et ouvre donc la porte à toute l'édition classique, mais aussi à celle du fanzinat. De plus, le développement depuis un ou deux ans de la micro-édition ouvre aux amateurs la possibilité d'avoir un aspect quasi-professionnel à un coût relativement faible.

Ce qui va suivre

Demandez le programme

Afin de rester le plus concret possible, je suis allé interroger presque tous les créateurs de jeux de rôle français (que les quelques oubliés me pardonnent), ainsi que les éditeurs de jeux (français). Leurs expériences, conseils, recommandations sont résumés dans cet article. Mais il s'agit d'un domaine si neuf qu'il est difficile de faire des généralités, ou de savoir à qui l'avenir donnera raison.

Pré-détermination

Tu seras créateur, mon fils

Avant de se lancer, il peut néanmoins être utile d'aller consulter une cartomancienne et un astrologue. Ou tout au moins se demander s'il existe un cursus qui amène plus volontiers à la création de jeux de rôle. Comme il existe à ce jour une quinzaine seulement de créateurs français, il n'est pas possible de faire des statistiques probantes. Néanmoins, la plupart ont fait des études de lettres, d'histoire ou d'art. Peu de manuels ou de scientifiques dans le domaine. Mais le point commun est d'avoir toujours aimé les jeux de société, d'avoir découvert Donjons & Dragons et d'avoir rapidement été découragé par le côté absurde et incohérent de ses règles. La découverte d'autres jeux, comme RuneQuest par exemple, leur a souvent montré qu'il existait d'autres voies, peut-être plus harmonieuses, simples ou logiques.
Quant au processus de création, il est complètement différent d'une personne à l'autre. Denis Gerfaud (Rêve de Dragon) a commencé une campagne mélangeant les règles de AD&D, RuneQuest et Stormbringer, en modifiant sans cesse les règles, de partie en partie, jusqu'à ce qu'elles se fixent, de façon « naturelle ». D'autres sont partis de l'idée directrice du monde, et ont développé des règles devant y être en harmonie. Parfois, une idée-force, comme un système simple et universel influe sur tout le jeu (François Nedelec, pour Empire Galactique et

eu de rôle ?

Avant Charlemagne). D'autres ne travaillent pas vraiment sur l'originalité des règles (à part quelques adaptations), préférant jouer sur une ambiance (Bitume ou Zone). Enfin, rares sont les cas de travail d'équipe, qui nécessite un accord parfait et surtout un coordinateur efficace (Légendes est né de cinq auteurs qui avaient chacun leur domaine de compétence, comme la magie, le combat, etc...).

Plaisir et nécessité

Art et commerce

Mais après tout, foin de ces considérations, entrons dans le coeur du sujet. Vous avez une idée et voulez écrire votre jeu de rôle. Posez-vous la question suivante : vais-je vouloir le vendre, ou le créer pour mon plaisir et celui de mes amis ? Dans le deuxième cas, lancez-vous à l'eau. L'écriture elle-même vous aidera à mettre au clair vos idées, et changera peut-être votre vision du jeu de rôle. De toute façon, ce sera une expérience enrichissante (intellectuellement, bien sûr).
Dans le premier cas, la question en amène une autre : sera-t-il vendable ?
Ici, pas de recettes miracles mais quatre points que vous feriez bien de vérifier. S'ils sont tous négatifs, vous êtes mal parti.

A) Est-il original, soit par ses règles, soit par son thème ?
Un jeu n'a aucun intérêt s'il n'est qu'une variation d'un jeu existant. Par exemple, un Donjons & Dragons avec une cinquantaine de classes de personnages.

B) Apporte-t-il au jeu de rôle un aspect nouveau et intéressant ?
Cela ne semble pas forcément important, mais on a remarqué que certains jeux ont fait évoluer le domaine comme, tour à tour, RuneQuest avec le Basic Role Playing, ou James Bond avec sa table unique de résolution. Tous deux se sont bien vendus et ont inspiré nombre d'autres jeux.

C) Comble-t-il un vide dans le domaine ?
Lorsque l'on s'est ouvert par exemple aux univers plus contemporains au lieu de se cantonner au médiéval fantastique ou au space opéra, cela a changé des habitudes de jeu et permis à d'autres personnes de venir à ce loisir parce que le thème les intéressait plus particulièrement. Mais la course aux thèmes devient limitée. L'angle d'approche semble maintenant plus important.

D) Enfin et surtout, sera-t-il intéressant d'y jouer ?
Car il faut des joueurs et des aventures. Il est peu probable que l'on puisse vouloir jouer dans un monde où il ne se passe rien, où les personnages n'attendent rien, où les perspectives d'aventures soient ennuyeuses. Rien de pire que la question : « Alors, qu'est ce qu'on fait ? »

Le plus beau jeu du monde

On vous écrira

Après avoir commencé la rédaction de votre jeu, vous réaliserez que le projet est de longue haleine. Et il est bien rare que vous en voyez le bout en moins d'un an. Vous serez alors peut-être tenté de démarcher les éditeurs pour proposer votre projet, et avoir une « avance », une commande. Dans ce cas-là, si vous n'êtes pas connu pour avoir déjà écrit au moins un jeu complet et que celui-ci se soit déjà vendu, passez votre chemin. Les éditeurs vous diront selon les cas qu'ils sont intéressés mais qu'ils n'ont pas le temps, que leur programme est plein, ou qu'ils n'en ont rien à faire. De toute façon, cela signifie un refus. Il reçoivent ce genre de projet 30 fois par mois et veulent du solide. Retournez donc directement chez vous, ne prenez pas 20.000 Francs et remettez-vous à votre jeu.

Des tests, encore des tests

Toujours des tests

Le meilleur moyen d'avoir un bon jeu, c'est d'écrire les règles, puis de construire des scénarios sur ces règles pour les tester. Il ne faut pas avoir peur de tout casser pour reconstruire si le test n'est pas probant. Si les tests sont concluants, que le jeu plaît à vos amis, ne criez pas encore victoire. Faites-le jouer à des inconnus (les clubs vous aideront à trouver des joueurs). Tenez compte de leur avis (vous ne voulez pas vendre votre jeu seulement à trois personnes, n'est-ce pas ?). Enfin, très important et souvent laissé de côté, faites maîtriser des parties par un autre que vous, qui connaissez les règles par coeur. S'il lui faut 28 minutes pour trouver la bonne règle et la bonne table, demandez-vous où vous avez fait une erreur de conception et recommencez.

Ouf, ça y est

Ca ne fait que commencer

Vous êtes content, votre jeu est fini, du moins, le pensez-vous. A ce point, deux solutions se présentent à vous : soit essayer de le faire accepter par une maison d'édition et commencer la tournée des personnes susceptibles d'être intéressées, soit décider d'éditer votre jeu par vous-même.
Etudions d'abord la solution de l'éditeur, celle qui semble être la plus facile.

Le rôle de l'éditeur

Bizness is bizness

Tout d'abord, il faut attirer l'attention de l'éditeur sur votre jeu, lui démontrer que c'est un bon produit, susceptible d'être vendu. Voici une liste de recommandations pour ne pas vous faire refuser ou pire, voir votre jeu disparaître dans une poubelle.

1) Ne jamais donner l'original de votre travail sans en avoir fait une photocopie. Les manuscrits ne sont jamais rendus par l'éditeur.

2) Faites une description rapide du jeu sur une feuille libre : son thème, ses quelques principes, comment est organisé le matériel que vous donnez par ailleurs.

3) Le manuscrit doit être présenté de façon à être lisible et annotable. Voici la présentation à respecter :

-Etre tapé à la machine ou, s'il a été réalisé sur traitement de texte, être sorti en impression soignée (les feuilles d'ordinateur doivent être déliassées).

-Prévoir un espace suffisant en haut et en bas de chaque feuille. Les lignes doivent être séparées d'au moins un interligne et demi (pour corriger les fautes). Il faut laisser une marge d'au moins 5 cm à gauche du texte (pour l'annoter).

-Il n'est pas nécessaire de réaliser une maquette ou de proposer des illustrations.

STORMBRINGER

Par les Seigneurs de la loi et du chaos, le courrier que vous vous nous avez adressé aurait de quoi remplir un cercle infernal à lui seul!
Fort heureusement, notre secrétaire a survécu à ce déferlement et a réussi à répondre à tous et à toutes. Quoi qu'il en soit, l'équipe dans son intégralité vous remercie de l'intérêt que vous portez à STORMBRINGER et des nombreuses suggestions que vous nous avez apportées. A titre indicatif, nous avons envoyé Philippe DOHR sur le plan des Jeunes Royaumes pour enquêter sur certains points obscurs que vous avez soulevés. Si, par hasard, au cours de vos aventures, vous étiez amenés à le rencontrer, dites-lui de rentrer au bercail, d'abord parce que son bureau croule sous le travail, ensuite parce que je déteste être réveillé en pleine nuit par l'apparition intempestive de Démons de Savoir.

Question n° 1 - Patrick BARBERET - Saint-Etienne
- Pourriez-vous détailler plus amplement les règles sur les langues, notamment le pourcentage en PARLER LA LANGUE COMMUNE?
Réponse : De nombreux joueurs nous ont demandé ces mêmes précisions, c'est pourquoi nous avons fait appel aux linguistes et sociologues les plus éminents qui nous ont donné les conclusions suivantes :
1. Un personnage parle toujours la langue natale à 5 × INT plus son bonus de connaissance. La nature du langage n'entre pas en ligne de compte : il peut tout aussi bien s'agir du Bas Melnibonéen, du Mong, du 'Pande ou de la langue commune.
2. A la création, un personnage originaire d'une classe sociale cultivée (MARCHAND, NOBLE, PRÊTRE) maîtrise une langue quelconque sous tous ses aspects. Par exemple : le prêtre lit et écrit le Haut Melnibonéen à 40 % plus son bonus de connaissance. De fait, il parlera cette langue au même niveau. Si l'un de ces personnages utilise l'une de ces compétences supplémentaires pour connaître une langue qui ne lui est pas octroyée par sa classe sociale d'origine, il maîtrisera le Parler et le Lire et Ecrire au même niveau sans avoir besoin de dépenser deux compétences comme tous les autres personnages. Toutefois, si en cours d'aventure, l'un de ces personnages apprend une langue, il devra développer les deux compétences séparément.
3. Le voleur débute avec un pourcentage de 25 % plus son bonus de connaissance en Lire et Ecrire la langue commune. Son pourcentage en Parler cette langue est strictement indépendant et n'a aucune influence.
4. Tous les personnages s'ils le désirent pourront apprendre à lire et à écrire une langue hormis le Haut Melnibonéen. Il devront posséder un minimum de 12 en INT et dépenser une compétence supplémentaire.
5. Le Haut Melnibonéen n'est maîtrisé que par les prêtres à la création. Tous les autres personnages, s'ils ne sont pas Nobles ou Marchands devront sacrifier deux compétences supplémentaires s'ils veulent acquérir la maîtrise totale de la langue. Les Nobles et les Marchands n'auront besoin que de sacrifier une compétence supplémentaire. Cette langue est absolument nécessaire à la pratique de la sorcellerie et elle réclame une INT de 16 au minimum. De plus, il n'est pas plus facile de l'apprendre en cours d'aventure car les professeurs sont rares et jaloux de leur savoir.

Question n° 2 - MAHIEUX Laurent - Argenteuil
- La puissance croissante d'un sorcier ne pourrait-elle pas lui permettre de réduire les temps d'invocation? Elric par exemple, invoque les élémentaires très rapidement...
Réponse : Il faut distinguer les invocations mineures des grandes invocations. Elric n'a jamais invoqué que des seigneurs des bêtes, des seigneurs élémentaires, ou des seigneurs du chaos. Pour ce type de conjuration, le laps de temps nécessaire est laissé à l'appréciation du MJ. Pour peu que le sorcier soit très puissant ou soit un Agent de ces entités, elles mettent certainement très peu de temps à intervenir, mais il ne s'agit pas d'une règle générale. Lorsque ELRIC invoque une seconde fois STRAASHA, celui-ci se fait un peu tirer l'oreille pour lui répondre.
En cas d'invocation rapide de démons et d'élémentaires, 2D10 minutes seront toujours nécessaires et les chances de réussite seront divisées par 2. Il faut conserver un équilibre entre personnages magiciens et simples combattants. Si un sorcier s'apprête à partir en campagne il aura donc tout intérêt à lier ses élémentaires et ses démons qui pourront alors intervenir en un round.

Question n° 3 - Didier DUCAU et Christophe GUILLOUX - Billère
- Pourriez-vous apporter de plus amples détails sur le concours de scénarios?
Réponse : Le concours se clôturera le 31-12-1987. Tous les modules envoyés devront tenir en une quarantaine de pages frappées machine. Ils seront examinés par l'équipe d'ORIFLAM et CHAOSIUM et trois d'entre eux seront sélectionnés pour être édités ensemble en un seul supplément. Celui-ci sera publié par nos soins dans le courant du 1er semestre 1988. Les 3 gagnants du concours toucheront chacun des droits d'auteur qui s'élèveront à 3 % du prix de vente aux distributeurs. Pour le choix des modules, nous tiendrons compte de l'originalité du scénario, de sa qualité littéraire et de l'exploitation qui aura été faite des Jeunes Royaumes! N'hésitez donc plus et envoyez-nous vos scénarios! Une dernière précision, les manuscrits non sollicités ne seront pas retournés.

Question n° 4 - Stéphane YOUKOULA - Vizille
1. Peut-on utiliser une magie à base de sortilèges instantanés?
2. Pourrais-je avoir des précisions sur la faculté démoniaque régénération? 3. Un sorcier du Chaos peut-il utiliser ou invoquer des vertus?
Réponse : 1. Il est tout à fait possible d'utiliser une magie plus conventionnelle dans STORMBRINGER. Cependant, ce type de magie est généralement pratiqué à l'aide d'objet enchantés ou de runes comme détaillé dans « DÉMONS ET MAGIE ». Un magicien peut inventer des sorts originaux mais le MJ devra rester très strict sur ce point. Ces enchantements s'acquièrent au bout de nombreuses années d'études, ou au terme d'une quête dangereuse. De plus, ils contiendront toujours une grande part de risque qui obligera le magicien à s'en servir avec précaution. Il conviendra également de posséder une INT et un POU très élevés pour essayer de pratiquer un ou deux sorts qui ne relèvent pas de l'invocation démoniaque.
2. La régénération permet à un démon blessé physiquement de se guérir de 1D6 points de vie par round. Il pourra donc se remettre des dégâts occasionnés par une arme, un feu, un choc, etc.
Ainsi par exemple, une armure ou une arme démon peuvent récupérer leur COM si elles sont endommagées. Toutefois, si à un moment ou à un autre les points de vie du démon tombent à 0, celui-ci disparaîtra et l'objet sera détruit. Un démon de désir qui a régénération ne pourra pas récupérer de CON après un vœu. C'est sa substance vitale elle-même qui aura été consommée dans l'accomplissement du souhait.
3. Il est strictement impossible pour un sorcier du Chaos d'incarner ou d'utiliser une vertu. Cette règle est également valable pour les sorciers qui se sont rangés du côté de la Loi. Seuls les agents et les prêtres du culte possèdent la capacité mentale et la discipline d'esprit pour y parvenir. De même, une vertu n'a d'utilité qu'entre les mains de celui qui l'a incarnée. Il est donc hors de question pour un sorcier du Chaos de se promener avec une armure vertueuse.

Question n° 5 - Yan MATHIS - Montmirail
- L'écran de luxe, où, quoi, comment, quand?
Réponse : Cet écran sera tiré à 500 exemplaires numérotés signés par les auteurs. Il sera identique à celui de l'édition normale, mais sera frappé argent du nom de STORMBRINGER. Son prix est fixé à 120 F et il sera disponible à clôture par la dernière souscription. Il suffit d'envoyer un chèque de la somme dite au siège de la société ORIFLAM, 7, rue Villers-l'Orme - MEY - 57070 METZ. Ce dernier ne sera pas retiré, et fera collection, et après son tirage, il sera trop tard pour les retardataires!

Question n° 6 - Xavier SUSS - Villejuif
- Quelles seront vos futures productions pour STORMBRINGER?
Réponse : Le compagnon de STORMBRINGER rebaptisé pour l'occasion « Le chant des enfers », sortira à la mi-septembre. L'octogone du CHAOS sortira à la mi-octobre. Pour décembre, rien n'est encore déterminé, mais ce sera à coup sûr un gros coup sur STORMBRINGER. Rien pour les grandes vacances? Hé oui! maquettistes et imprimeurs en prennent aussi.



-Faire le minimum de fautes d'orthographe.

4) Il est préférable, mais pas obligatoire, de fournir un scénario afin de mieux faire ressentir l'atmosphère du jeu.

Que va donc faire l'éditeur ensuite ? Il va lire votre jeu, se poser les quatre questions fatidiques que vous avez dû vous poser tout seul déjà si vous avez lu plus haut. Il y rajoute aussi souvent deux autres : « Est-ce que ce manuscrit est bien écrit, avec style ? » et « De quelle manière entre-t-il dans ma collection ? Va-t-il bien la compléter ou faire un doublé ».

De toute façon, soyez patient (il faudra bien attendre un ou deux mois minimum). Et ayez confiance. De notoriété publique, les éditeurs ont tous leurs programmes de publication bloqués pour les années à venir, mais si vous leur ameniez le jeu du siècle, ils le prendraient aussitôt, soyez en sûr ! (ici le vouvoiement est une politesse parce que je ne pense malheureusement pas que vous serez très nombreux à arriver jusque là).

Les gros sous

Alors seulement vous parlerez peut-être un peu d'argent. Sachez qu'il existe divers types de contrats. Le plus commun dans le domaine du jeu de rôle est celui dit du droit d'auteur, (il existe des accords forfaitaires, des licences d'exploitations, mais nous n'entrerons pas dans ces détails). Vous toucherez un pourcentage sur la vente des jeux en magasins. Selon votre pourcentage et le prix de vente, cela vous rapportera entre 5 et 20 Francs par jeu (c'est un exemple). Vous pouvez négocier avec votre éditeur une avance, c'est à dire toucher une partie de cet argent avant que le jeu ne soit sorti, pour vous permettre d'attendre un peu plus largement. Mais ne comptez pas vraiment faire fortune avec votre jeu. Il est plus commun de voir des créateurs toucher le SMIC, ou moins, que de rouler sur l'or.

Je suis là pour vous aider

Alors pourquoi avoir un éditeur, s'il prend une grande partie de vos sous ? C'est parce qu'il va, s'il fait bien son travail, effectuer les choses suivantes :

-Il reverra entièrement votre jeu, à la suite de tests qu'il aura pratiqué lui aussi.

-Il vous montrera ce qu'il estime nécessaire de changer pour le rendre plus « commercial » (c'est parfois dur pour un créateur de modifier son jeu).

-Il s'occupera de la réalisation : saisie et composition du texte, maquette, illustrations, impression, conditionnement (en boîte ou autre)...

-Il s'assurera que le jeu soit bien suivi (écran, scénarios, etc...)

-Il en assurera la promotion (publicité, services presse, etc...)

-Il s'occupera de sa distribution dans les points de vente (il existe, en édition littéraire, des maisons spécialisées dans la distribution, mais pas encore dans le jeu de rôle).

Ces deux derniers points sont les plus importants, car ce sont ceux qui vous poseront des problèmes si vous éditez votre jeu par vous-même.

L'auto-édition

I am the boss

Devant le refus de l'éditeur, ou simplement la volonté d'essayer une démarche plus indépendante et pourquoi pas, plus lucrative, vous serez amené peut-être à la conclusion de vous éditer vous-même. Comment faire ?

Tout d'abord, il n'est pas nécessaire de créer une maison d'édition (à moins que vous ayez déjà de gros moyens), il est possible de fonctionner à compte d'auteur, avec une société en nom propre, cela coûte moins cher. Mais si vous voulez de plus amples précisions sur la façon de monter votre maison ou la législation générale, il vaut mieux aller voir la Chambre de Commerce et d'Industrie de votre région, qui saura vous conseiller.

Il est quand même préférable de connaître quelqu'un qui ait des notions de commerce ou de gestion, cela aide beaucoup (eh oui, déjà un premier associé avec qui il faudra partager). Dans tous les cas, évitez la formule de l'association de 1901. Ne pouvant faire de bénéfices, elle ne peut vous intéresser.

Ensuite, il faut réaliser votre jeu. Etudions les étapes une à une.

• **Composition :** vous n'allez pas directement imprimer votre prose écrite à la main, il faut la rendre présentable en faisant composer votre texte (comme le texte que vous êtes en train de lire). Si vous n'êtes pas riche du tout, vous pourrez vous contentez de la sortie du texte tapé sur une bonne machine à écrire électronique. Avec les possibilités actuelles de la micro-édition, vous avez intérêt, si vous disposez d'un Atari ou d'un Macintosh, à avoir saisi votre texte sur ces machines et les faire imprimer sur imprimante laser. Sinon, il vous faudra passer par un photocomposeur.

Il vaut mieux pour vous, prendre un contact avec votre imprimeur qui doit soit être photocomposeur lui même, soit travailler avec l'un d'eux. De toute façon, vous aurez beaucoup d'argent à débourser pour cette opération. N'hésitez pas à faire toutes les pages jaunes de l'annuaire, à tout comparer avant de vous fixer. Il y a divers papiers, modes d'impression, couvertures, etc...

• **Maquette :** toute la différence tient souvent dans la présentation. A l'intérieur des livrets, on appelle ça la maquette. Vous devez y penser dès le départ, avant même la composition du texte. En effet, quel genre de caractères allez-vous demander ? Quoi mettre en gras ou en italique ?

Une fois les bandes de texte prêtes, vous devrez les coller sur des feuilles pour ordonner vos pages, mettre les tableaux en place, ainsi que les illustrations. Faire une belle maquette, pratique et agréable est un travail très difficile (et n'oubliez pas qu'il vous faudra aussi payer le maquettiste si ce n'est pas vous, et les illustrateurs).

• **Impression :** là encore, dirigez-vous vers les pages jaunes. Mais ne rêvez pas trop à la couleur (à part la couverture), elle coûte très cher. Et prévoyez un tirage à la mesure de vos moyens (il faudra payer, alors autant ne pas avoir trop de jeux en stock ensuite).

• **Présentation :** votre jeu sera-t-il en boîte ? Contiendra-t-il des dés ? Tout ça est encore une question de prix.

Et mes piles de jeux ?

Une fois tout imprimé, mis en forme, il va vous falloir vendre tous ces jolis jeux. Et c'est là que la difficulté commence.

Comment faire de la publicité alors que vous n'avez pas beaucoup d'argent ? Comment convaincre un vendeur que votre jeu est le meilleur, alors qu'il ne vous connaît pas, ni votre maison d'édition ? Comment démarcher les 300 boutiques de France ? Comment être sûr que les vendeurs honoreront leurs factures et que vous récupérerez votre argent ?

La méthode la plus efficace est malheureusement la plus fatigante : le travail. Etre toujours disponible, relancer les gens, prendre des contacts, en un mot être un bon vendeur et un bon comptable. C'est ici que peut se faire la différence entre vous et un éditeur classique. Ne sous-estimez pas ce travail et ne le prenez pas à la légère, sinon tous vos efforts passés n'auront servi à rien.

Et pour vous remonter le moral, pensez à Gary Gygax qui a mis plusieurs mois à vendre les mille premiers exemplaires de Donjons & Dragons, faits dans sa cuisine à compte d'auteur.

Les voies alternatives

Tout cela semble un peu désespéré mais il faut arriver à briser cette inertie qui fait que l'on ne vous fera confiance que quand vous aurez déjà fait vos preuves. Evidemment, vous éditer vous-même est une solution qui vous fera parcourir tout le trajet. Mais vous êtes peut-être seulement un créateur qui ne sent pas une âme de vendeur-comptable-gérant-maquettiste.

Alors essayez de commencer à écrire des scénarios, des articles, à participer à des journaux ou à des fanzines, cela vous mettra le pied à l'étrier. Il existe aussi des créateurs de jeux français qui sont à la recherche d'auteurs pour développer des scénarios, des aventures originales.

... Et le jeune enfant construisit ses mondes de chimères bâtis sur des échafaudages arachnéens de règles diverses. Et les joueurs se perdirent dans les dédales de modules en joyaux. L'enfant était heureux car cela était bon...

Pierre Rosenthal

Remerciements aux créateurs de Avant Charlemagne, Bitume, Empires & Dynasties, Empire Galactique, Légendes, Méga, Rêve de Dragon, l'Ultime Epreuve, Zone et aux maisons Jeux Actuels, Jeux Descartes, NEF, Robert Laffont.



Les lecteurs assidus des Inspi-Ciné de Wolverine, ainsi que les habitués du Grand Rex, avaient de quoi être déçus. Aucun des jeux de rôle existants ne leur permettait de recréer l'ambiance des films d'horreur de série Z. L'Appel de Cthulhu impliquait des héros trop intelligents, et Chill restait un peu trop « gentil ». Jusqu'à ce que...

Joe Casus, dans sa recherche incessante des reliques d'Outre-Atlantique, vous a déniché un petit joyau, tout prêt à rentrer dans la catégorie des « plus petits jeux de rôle du monde ». Il s'agit dans ce cas plus de conseils que d'un ensemble de règles autonomes, mais laissez-vous emporter dans l'univers de la Créature du Lagon Noir, des effets spéciaux foirés, et des acteurs lamentables...

Un ou plusieurs joueurs, ainsi qu'un Réalisateur (Meneur de Jeu) sont nécessaires. Procurez vous des dés à 6 et 10 faces. Attention : tout abus est dangereux, consultez votre psychiatre habituel.

CREATION DES PERSONNAGES

Créer un personnage-joueur pour LNRFVIJRGV2 est simple. Il faut définir trois caractéristiques qui sont la **Force, l'Inintelligence** et **la Curiosité**, et une carrière. On obtient les premières en faisant la somme de 3 dés de 6. (Attention, une personne avec une Inintelligence de 14 n'est pas aussi astucieuse qu'une qui a 12). Une fois les caractéristiques tirées, le joueur choisit sa carrière :

■ **Teenager.** De loin la plus commune de toutes les carrières, il faut avoir au moins une Inintelligence de 15. Son principal désavantage est son taux de mortalité élevé. Les personnages féminins doivent être prévenus que dans la plupart des cas, un seul d'entre eux arrivera vivant à la fin de l'aventure.

■ **Policier.** Tout joueur qui veut entrer dans cette carrière ne peut pas avoir plus de 8 en Curiosité. Il ne doit pas s'intéresser aux histoires de croquemitaines, de fantômes, aux légendes ou à quoi que ce soit de similaire.

■ **Journaliste.** Un journaliste doit avoir une Curiosité de 15 ou plus. Il travaillera pour un journal d'enquêtes de premier plan comme « Les Secrets de la Dépêche du Nord ».

■ **Savant.** Une Inintelligence de 10 ou moins est nécessaire. Cette carrière recouvre de nombreux aspects de la science. Le personnage pourra être psychiatre dans un asile spécialisé ; physicien créant des monstres mutants ; ou anthropologiste spécialisé en biochimie étudiant la réaction de la vase primitive, combinée à des solutions d'ADN, et soumise au bombardement intensif de rayons neutroniques. Toutes les expériences qu'effectuera un savant se dérouleront de travers et menaceront de détruire le monde (ou au moins une petite partie de celui-ci).

■ **Héros.** C'est une carrière très spéciale et elle se combine à n'importe laquelle des carrières précédentes. Le Réalisateur n'admettra qu'un ou deux héros au maximum pour chaque aventure. Le héros peut déroger à toutes les obligations des carrières. Il peut être un savant qui contrôle ses expériences, un policier curieux, un journaliste qui a de la classe, ou (seulement dans les plus extrêmes circonstances) un teenager intelligent !

TESTS

Les personnages seront amenés à accomplir des actions durant le déroulement du jeu. C'est au Réalisateur de déterminer le succès ou l'échec de celles-ci. La chance de réussite d'une action correspond à *CARAC x 5 %*, où CARAC représente la valeur de la caractéristique appropriée. Par exemple, un personnage entend un chant étrange et monotone en provenance de la cave, lui conseillant de quitter la maison au plus tôt. Le Réalisateur décide que le joueur a une chance d'(Inintelligence) x 5 % de décider d'aller voir de quoi ce bruit retourne. Comme le personnage a une Inintelligence de 16, il ira dans la cave (non armé, bien sûr) sur un jet de (16x5 %) 80 % ou moins.

DIRIGER LA PARTIE

Mais la plus lourde des tâches reste celle du Réalisateur. Il doit créer un scénario pour que les personnages puissent jouer. Pour cela, il génère des personnages que les joueurs rencontreront (appelés figurants ou méchants), des lieux d'explorations (appelés décors), et même des cités entières ou des mondes à sauver (appelés extérieurs).

FIGURANTS

Créez donc quelques figurants (agents du gouvernement, proviseurs, vieux papys) pour l'ambiance, ou pour mettre des bâtons dans les roues aux aventuriers. Si les personnages commencent à parler de fantômes, de monstres ou de tueurs psychopathes, la plupart de vos figurants les prendront pour des cinglés. Vous pouvez permettre à un ou deux de vos figurants





de partir à l'aventure avec les joueurs, mais ils devront être peu fiables, bizarres. Par exemple : un concierge retardé mentalement et béat, un jeune garçon de cinq ans avec ses amis invisibles, ou encore un politicien. Personne ne les croira jamais.

LES MECHANTS

Les Dingues Errants. Un Dingue est un tueur psychopathe, quelqu'un qui tue les gens afin que les journalistes aient des articles à écrire, la police quelqu'un à chasser, et les habitués des salles obscures une raison pour hurler. Le Dingue s'échappe en général d'un asile et erre (d'où son nom) dans les villes ou dans la campagne sans être repéré. Ses armes favorites sont le couteau, hache ou hachette de boucher, la perceuse électrique, la tronçonneuse, le garrot, le scalpel ou le hachoir à viande portable fonctionnant au diesel. *Note :* les Dingues Errants n'utilisent jamais de revolver.

Il y a une chance de base de 20 % par jour de rencontrer un Dingue Errant. Reportez-vous à la table correspondante pour les modificateurs.

Table de rencontre des Dingues Errants

Chance de Base :	20 %
Modificateurs	
Présence d'une femme nue	+30 %
Avant, pendant ou après l'amour	+25 %
La nuit	+15 %
Présence d'un teenager	+15 %
Sous la douche	+10 %
En vacances	+10 %
Le personnage fait du baby sitting	+5 %
Coupure de courant	+5 %
Le personnage a une arme à feu	-25 %
Présence de la police	-50 %

Esprits. C'est un terme générique pour toutes sortes d'esprits, fantômes, âmes errantes, spectres, esprits frappeurs ou autre mort-vivants similaires. La plupart d'entre eux possèdent des pouvoirs de télékinésie, téléportation, invisibilité, faire-des-bruits-étranges-dans-la-nuit, envoi de cauchemars, murs sanglants, et autres amusements similaires. Souvent, ils sont prisonniers physiquement dans un endroit précis et sont généralement en rogne contre quelque chose de bien particulier. Il faut faire une séance de spiritisme pour communiquer avec eux.Séance qui donne parfois des messages confus et cryptiques. Ce genre de messages, limpides pour le Réalisateur, embarrasse souvent les joueurs de LNRFVIJRGV2. Par exemple, le message « Quittez cette maison ou mourrez » verra souvent les personnages se mettre en quête d'un linguiste pour en découvrir la « réelle signification » plutôt que de s'exécuter simplement.

Extraterrestres. Ce terme regroupe les deux formes principales d'extraterrestres. Premièrement ceux qui peuvent prendre une forme humaine inidentifiable hormis un léger détail annexe (comme des yeux rouges brillants ou un troisième bras). Ce détail n'est découvert que par le personnage le plus expert, et seulement après des jours d'études et de recherches (à moins d'un coup de chance). Ces extraterrestres essayeront de s'infiltrer dans notre société pour la diviser et conquérir la Terre. Un détail : ils mangent en général quelque chose de vraiment dégueulasse...

La seconde version est celle de l'extraterrestre dégoûtant. Il est l'opposé de la forme humaine en ce sens qu'il est repoussant et insupportable à regarder, sans oublier qu'il sent encore plus mauvais que les égouts de Paris. Il est visqueux, collant, reptilien, et plein d'autres adjectifs que vous inventerez vous-même. Il est donc aisé à reconnaître (sauf peut-être au Forum des Halles) mais se déplace souvent de nuit de peur d'être démasqué.

Démons. Ce sont les plus mauvais et les plus effrayants des méchants. Ils peuvent prendre une forme physique ou posséder quelqu'un. On a beaucoup de mal à s'en débarrasser car ils sont pratiquement indestructibles. Si quelqu'un est possédé, le démon doit être exorcisé. Nous préconisons une heure d'exercices avec Véronique et Davina, mais comme cela requiert la coopération du démon, c'est rarement efficace. La méthode usuelle consiste pour un jeune prêtre catholique à permettre au Démon de le posséder, le prêtre se jette ensuite par la fenêtre d'un deuxième étage. Il y a bien sûr des moyens moins violents...

Monstres Mutants. Ils sont nés pourvus de canines énormes et de griffes colossales, ou bien sont sortis à la nuit tombé d'une décharge de produits chimiques usagés. La plupart passent leur temps à manger les gens. Personne n'est sûr de l'origine de leur appétit vorace pour les humains, mais plusieurs théories s'affrontent.

Nombre de ces monstres vivent dans des égouts divers et sont le résultat de trop nombreuses expériences chimiques ratées puis jetées dans les lavabos. Cette espèce considère les alligators comme ses animaux familiers.

Animaux Tueurs. Ce terme s'explique de lui-même. Aucun animal n'est épargné. Tirez au hasard : requins, chiens (caniches ?), chats, piranhas, rats, oiseaux, serpents, alligators, panthères, et même insectes. Les gorilles sont chaudement recommandés pour une campagne située dans les années 50. Les plantes, fruits et légumes s'inscrivent aussi dans cette catégorie, comme les tomates.

Choses Géantes. Cette catégorie comprend tout méchant de plus de 9m de haut. Comme par exemple des tarentules de 12m, des lézards longs de 24 mètres, des sauterelles de 21m, des colosses, Godzilla, King Kong, ainsi que les amibes visqueuses de 36 mètres en provenance de la planète Wadidong (ces dernières appartiennent aussi à la catégorie des extraterrestres dégoûtants, mais la catégorie des Choses Géantes est déterminante).

DECORS ET EXTERIEURS

Créer un décor pour LNRFVIJRGV2 est essentiel. Vos personnages doivent absolument avoir un lieu à explorer, un endroit où avoir peur. Inspirez-vous librement des exemples suivants :

Chalet. Il peut n'être qu'une simple cabane d'été ou faire partie d'un lotissement complet. Soyez certain que le chalet est à des lieux de toute civilisation. Négligez le fait que les Dingues Errants auront un long chemin à faire pour venir. Cela ne les dérange absolument pas.

Maison Hantée. Souvent abandonnée depuis des années à cause de meurtres en série, de suicides, de lueurs étranges ou de simples bruits ; quelqu'un décidera obligatoirement qu'elle est le lieu rêvé pour souffler un peu. Les maisons hantées doivent aussi être situées hors des limites d'une ville pour s'assurer de la paix et du calme procurés par l'éloignement de la civilisation.

Créer des Extérieurs peut parfois être plus difficile. Cela implique en général une ville entière, mais c'est nécessaire pour jouer à grande échelle une invasion d'extra-terrestres ou pour avoir des nuées de mutants pustuleux qui sortent de la décharge nucléaire locale. *Note :* n'hésitez pas à vous rendre à l'étranger (comme les Carpathes) pour des rencontres spécifiques (avec des hamsters-garous, par exemple).

CONCLUSION

Ces règles sont surtout des indications et ne doivent pas être suivies à la lettre. Nous avons fait un effort pour recréer l'ambiance des films d'horreur de série Z, mais le reste appartient au Réalisateur et aux joueurs. Voici nos dernières recommandations pour vous maintenir cloué à votre fauteuil de joueur de rôle :

1) Ne vous préoccupez pas du développement psychologique de vos personnages. Ce n'est pas nécessaire et cela ralentit le jeu.
2) Décrivez chaque plaie, chaque blessure avec des détails bien sanglants, dans le plus pur style gore.
3) Rendez vos Dingues Errants insensibles aux attaques par balle.
4) Faites des scénarios sans surprises.
5) Soyez répétitif. Si vos joueurs ont aimé un scénario en particulier, créez une suite. Si le méchant a été tué, ramenez le tout simplement à la vie.
6) Utilisez le maximum d'accessoires bon marché. Amenez plusieurs bouteilles de ketchup pour les scènes de bataille.
7) Amusez-vous. Et ne vous inquiétez pas des critiques de cinéma, ils ont trop à faire par ailleurs.

Par Brian J. Underhill
(Different Worlds. Mars 1987)
Adaptation : Joe Casus



Ce scénario est prévu pour 3 à 5 chevaliers moyennement expérimentés dirigés par des joueurs habitués à l'univers de Pendragon. Ses péripéties étant présentées de façon « modulaire », elles peuvent être très facilement adaptées à une campagne existante.

Anciens Mystères



Avertissement

La présente aventure n'est pas rédigée sous la forme habituellement employée pour les modules de jeux de rôle. Chacun de ses chapitres est divisé en deux parties :

● **Une narration,** au cours de laquelle un chevalier anonyme raconte sa vision des événements, donnant ainsi au Maître de Jeu toutes les indications concernant les descriptions générales, l'ambiance et le déroulement de l'aventure. Quand il faut procéder à un jet de dé particulier (Traits de Personnalité, Compétences, etc...), une mention entre parenthèses précise sa nature.

● **Une « note » technique** fournissant toutes les caractéristiques et explications complémentaires dont peut avoir besoin le Maître de Jeu.

Le château dans la tempête

« C'était le premier orage de l'été. Dans la tourmente, les tours sombres du château du Duc Ulfius semblaient monter la garde sur l'antique cité de Ratae qui s'étendait à leurs pieds, comme endormie. Sur les remparts battus par des trombes d'eau, les sentinelles résignées ressemblaient à des statues endormies. La matinée ne faisait que commencer, mais le ciel avait pris une nuance crépusculaire que d'aucuns considéraient comme un mauvais présage.

J'étais debout sous le porche du donjon quand le cavalier arriva. Les hommes d'armes de faction à la grande poterne essayèrent vainement d'arrêter sa monture emballée, et je dus quitter mon abri pour venir à leur secours (*Equitation*). L'homme était inconscient alors que je le déposais à terre. Son haubert ruisselait et son corps portait de nombreuses et profondes blessures qui ne laissaient que peu d'espoir quant à ses chances de survie. Alors que j'allais me relever pour faire appeler le chirurgien, il s'agrippa à ma tunique en gémissant. Il me fallut tendre l'oreille (*Perception*) pour entendre ce qu'il disait alors que le tonnerre résonnait dans les cieux. Je ne pus comprendre

que quelques bribes : « *anciens myst...* », « *invasion* » et « *grand péril* ». L'homme rendit son dernier soupir alors que je le pressais de m'en dire plus. En examinant son corps, je découvris une hampe de flèche plantée dans son dos. Le projectile était manifestement d'origine saxonne (*Coutumes Saxonnes*). Songeur, je relevais alors la tête pour voir Ulfius entouré par la foule qui s'était rapidement assemblée autour du moribond. Ses yeux exprimaient la perplexité et une certaine anxiété. Plus tard, le duc convoqua ses chevaliers dans la grande salle du château. Ayant réclamé le silence, il prit la parole sans attendre :

- *Messires chevaliers, un destin funeste semble sur le point de s'abattre sur notre doux pays. Depuis plusieurs mois, d'importantes forces saxonnes se rassemblent aux frontières de l'Anglia, de l'Essex et du Sussex. Contrairement à ce qui s'est déjà produit par le passé, elles n'ont pas cherché immédiatement à s'enfoncer dans les terres. En fait, elles ont établi des camps fortifiés et ont adopté une tactique d'attente assez déroutante. Ces dernières semaines des gueux ont signalé que quelques groupes de cavalerie saxonne se sont infiltrés dans l'arrière-pays. Mais ceux-ci ont su rester introuvables, malgré les recherches entreprises par tous les seigneurs du royaume. L'homme qui est arrivé au château ce matin était un éclaireur que j'avais personnellement envoyé en tournée d'inspection à l'est. Manifestement, il a trouvé leur cachette, mais il n'a pas eu le temps de nous révéler son emplacement. Il ne me reste donc plus qu'à envoyer une nouvelle patrouille pour en savoir plus. Que les volontaires fassent un pas en avant !*

Tous les chevaliers se proposèrent sans hésiter (*Loyauté*), et j'eus la chance, avec trois de mes compagnons d'être choisi par mon suzerain. Il fut décidé que nous partirions le lendemain à l'aube... »

NOTE. Cette aventure n'est pas datée avec précision, elle devrait cependant être jouée dans le contexte des âges sombres qui précèdent l'avènement d'Arthur. De même, le château de Ratae en Logres n'est cité que comme référence, le MJ peut très bien choisir un autre endroit comme point de départ.

Le chevalier sans honneur

« ... Aux premières lueurs de l'aurore, nous avons quitté le castel. L'air était limpide et de rares nuages floconneux glissaient sur l'horizon. Après avoir suivi pendant une demi-lieue une vieille route romaine aux pavés moussus, mes compagnons et moi-même avons décidé de nous enfoncer vers l'est dans la Forêt Sauvage, non sans quelque appréhension (*Courage*).

Le sous-bois résonnait d'une multitude de chants d'oiseaux et nous offrait un spectacle tellement idyllique que nous en avons presque oublié notre mission. Alors que le soir embrasait déjà l'occident, nous sommes arrivés dans une vaste clairière occupée en son centre par une cahutte au toit de chaume. Là, nous devions découvrir une scène aussi singulière que révoltante...

Dix soldats, armés de pied en cap, fouillait les abords de la chaumière, pillant tout ce qui pouvait l'être. Sur la porte de la masure, un vieil homme avait été cloué par une lance. D'un fourré avoisinant provenaient les cris apeurés d'une femme, entrecoupés par le rire gras d'un homme. Près du buisson, il y avait un grand cheval portant les armes *(Héraldique)* du comte de Morglenn, un nobliau installé plus à l'est. Manifestement, la vertu d'une femme était menacée par la luxure d'un chevalier indigne de son titre ! Mon sang ne fit qu'un tour (Justice). Saisissant ma lance, je partis au galop en direction du fourré... »

NOTE. Plusieurs solutions s'offrent aux joueurs. Ils peuvent tout d'abord décider d'affronter directement les soldats et leur maître, ce qui peut se révéler très dangereux, car il s'agit de guerriers accomplis. Le meilleur choix est sans doute de provoquer en duel/joute le chevalier qui commande la troupe. Si leur champion remporte le duel, les soldats se retireront, en emportant leur maître. Si celui-ci est encore en vie (jet raté en *Cruauté* par le joueur au moment de donner le coup de grâce) il ne vivra plus que pour se venger de l'affront qu'il a subi. Si le chevalier gagne le duel, il invitera les joueurs à passer leur chemin... et les attaquera pendant la nuit.

Cynwal, fils du comte de Morglenn, est un chevalier de bon niveau que les scrupules n'étouffent pas. Cet homme trapu et bedonnant d'une vingtaine d'années est prêt à toutes les fourberies. Ses hommes sont des mercenaires sans foi ni loi, qui lui obéissent au doigt et à l'oeil. Pour les caractéristiques de ces gaillards, reportez-vous à l'annexe « Félons, renégats et adversaires ».

La jeune femme que convoite Cynwal est une superbe créature (APP 25) versée dans l'herboristerie (Guérisseuse) nommée Ariantis. Fille d'un noble injustement déchu (le cadavre sur la porte), elle emploiera tous ses talents pour soigner éventuellement ses sauveurs. Elle s'amourachera très facilement de celui qui se montrera le plus prévenant à son égard. Une passion pourra débuter si celui-ci ne réussit pas un jet en *Chasteté* +5 (lancer alors 4D6 pour déterminer l'Amour ressenti par le chevalier).

Le château du péril

« ... Le deuxième jour de notre périple se déroula sans incident et l'après-midi fut consacrée à une partie de chasse au sanglier improvisée (*Pistage, Equitation, Perception, Lance, etc...*). Le soir, nous sommes arrivés en vue d'un manoir établi en plein coeur de la forêt, au sommet d'un piton rocheux.

Le châtelain nous accueillit avec beaucoup de grâce et de bonté, mais nous ne pûmes dissimuler notre embarras en apprenant son identité : Peredor, Comte de Morglenn ! Il sembla s'amuser de notre stupeur et nous avoua avoir eu vent du différent qui nous avait opposé la veille à son fils. Il prétendit ne nous en tenir aucune rancoeur, Cynwal s'étant toujours comporté comme une brute sans coeur. Pour nous prouver sa bonne volonté, il organisa en notre honneur un gigantesque banquet au cours duquel nous fut donné d'entendre les plus bouleversants trouvères qui soient.

Au dessert, Peredor nous invita à goûter à une liqueur d'ambre qui était le fleuron de sa réserve personnelle. Mais malgré toutes ses civilités, nous ne pouvions nous empêcher de ressentir un certain malaise (*Suspicion*)... »

NOTE. N'hésitez pas à imaginer un banquet somptueux au cours duquel les personnages pourront faire de nombreux jets de compétences ou de traits de personnalité (*Chasteté, Tempérance, Danse, Chant, etc...*).

Peredor est un allié des Saxons. Il avait envoyé son fils Cynwal en patrouille pour repérer d'éventuels mouvements de troupes dans les parages de Ratae. Sa fameuse liqueur d'ambre est un soporifique destiné à plonger ses hôtes dans un profond sommeil afin de pouvoir les emprisonner dans le cul-de-basse-fosse du donjon. Pour résister à l'effet de la drogue, chaque chevalier devra réussir un jet d'1d20 sous la CST (*Constitution*) tous les quarts d'heure.

Si les chevaliers sont effectivement faits prisonniers, le MJ devra improviser leur évasion. Le château de Morglenn est gardé par quinze soldats bien entraînés. Peredor lui-même est un lâche qui se refusera toujours au combat. Si on l'interroge « vigoureusement », il avouera sa trahison et dira que les Saxons semblent particulièrement intéressés par un petit bois situé à deux jours du manoir : le Bois des Anciens Mystères.

Le village foudroyé

« ... Vers le milieu de l'après-midi du troisième jour, nous avons aperçu au loin un énorme nuage de fumée noire. Ayant éperonné nos montures, nous sommes rapidement arrivés à un village qui était la proie des flammes. Traversant la fournaise (*Courage, Equitation*) nous découvrîmes de nombreux cadavres, mutilés pour la plupart, et le souvenir de certains sévices qui avaient été infligés à des jeunes filles hante encore bien souvent mes nuits.

Les agresseurs étaient venus du nord (*Pistage*) et les quelques traces qu'ils avaient laissées derrière permettaient de les identifier sans erreur : des Saxons (*Coutumes saxonnes*). Un gémissement provenant d'une grange à moitié calcinée (*Perception*) nous permit de découvrir un jeune homme répondant au nom de Joachim, qui pleurait au chevet de ses parents assassinés... ».

NOTE. Joachim peut apprendre aux joueurs, s'ils savent se montrer compréhensifs, que les Saxons sont effectivement venus du nord. Ce jeune homme de quinze printemps à peine, leur dira également qu'ils semblent avoir établi un campement dans le « Bois des Anciens Mystères » et il connaît la légende (cf encadré). Il ne se montrera cependant vraiment coopératif, que si l'un des personnages accepte de le prendre comme écuyer. Il sait qu'il n'a aucune chance de survivre seul dans la région et il veut venger la mort de ses parents. Si un joueur accepte de le prendre à son service, laissez-lui tirer les caractéristiques de Joachim. Ne lui révélez pas, cependant, que ce jeune homme a une haine des Saxons (*Passion*) de 18, qui risque de lui faire perdre tout sens de la mesure en présence de ses ennemis !

Le Bois des Anciens Mystères

« ...Soudain, la forêt sembla se clairsemer. Les chants d'oiseaux se fire plus rare et le ciel, jusqu'alors dégagé, se couvrit de nuages noirs et menaçants. C'est alors que nous avons atteint l'orée d'une plaine sinistre et rocailleuse qui donnait sur un

Ce qui s'est passé avant le commencement du scénario

Non contents de contrôler une région importante de l'est de la Grande Bretagne, les Saxons désirent maintenant conquérir l'intérieur du pays. Jusqu'à présent, leurs tentatives d'invasion ont connu des fortunes diverses, mais un élément nouveau pourrait bien changer l'équilibre des forces en leur faveur.

En effet, un devin leur a appris l'existence d'une entité magique à la puissance infinie. Cette entité, que les initiés appellent « l'Arbre Originel », se trouverait cachée au plus profond de la Forêt Sauvage. C'est pourquoi les chefs de guerre saxons ont décidé d'envoyer des patrouilles vers l'est. Leur but ? Trouver l'Arbre Originel et tenter de passer un pacte avec lui, afin qu'il aide les troupes wotaniques dans leur entreprise guerrière. Après de longues recherches, un groupe de guerriers saxons a fini par trouver ce qu'il cherchait, non sans avoir subi des pertes importantes dues à l'environnement « hostile » qui protège l'Arbre Originel. Mais, malgré de longs palabres, ce dernier a pour l'instant refusé d'accorder son aide ; il attend la venue d'autres hommes pour se faire une opinion...

petit bois pris dans les brumes. L'atmosphère de ce lieu était tellement lugubre, qu'il nous fallut nous arrêter quelques instants avant d'entrer dans la futaie (*Courage*).
Il régnait un silence menaçant dans le Bois des Anciens Mystères. Le brouillard était si épais, qu'il était difficile de voir à plus de quelques mètres devant soi. Les arbres étaient dépourvus de feuilles, et leurs branches tordues, couvertes de moisissures verdâtres, semblaient tantôt essayer de nous saisir, tantôt s'écarter de notre passage. A plusieurs reprises nous eûmes la sensation d'être épiés par des formes indistinctes (*Perception*) dissimulées dans la brume et les buissons de ronces... »

NOTE. A chaque heure passée dans le Bois des Anciens Mystères, lancez 1d20. Sur un résultat de 1 à 5, les personnages sont attaqués par un groupe d'1d10 guerriers saxons fanatiques qui se battront jusqu'à la mort sans faiblir (cf « Félons, renégats et adversaires » en encadré).
Peu après leur entrée dans le bois, les personnages font la connaissance d'un petit être fait de racines et de feuilles. Il se moque d'eux et leur annonce qu'ils sont attendus, mais doivent d'abord accomplir un certain nombre d'épreuves. Ce petit être s'appelle Elianth, c'est un esprit de la forêt. Comme il est absolument immatériel, il n'est pas utile de donner ses caractéristiques. Utilisez-le pour désorienter, ou pour guider, les joueurs, selon votre désir.
Pour accéder à l'Arbre Originel, les joueurs doivent réussir trois des épreuves imposées par le Bois des Anciens Mystères. Chaque fois qu'ils en réussissent une, ils trouvent un étrange morceau de racine ayant la forme d'une rune. En fichant trois de ces racines dans la terre, ils seront transportés devant l'Arbre.



Les épreuves

Cinq épreuves sont possibles dans le Bois des Anciens Mystères. Trois épreuves réussies suffiront aux personnages pour accéder au stade final de l'aventure. Elianth les accompagnera tout le temps, essayant de les effrayer en racontant des histoires effroyables.

A) La couleur du sang

« ... Le lutin de feuilles et de racines n'arrêtait pas de faire des cabrioles devant nous. Filant d'un pas alerte au travers de la brume, il nous entraîna jusqu'à une clairière étrange au centre de laquelle était érigé un cairn couvert de lierre. Sur ce tumulus, un être étrange trônait, nous considérant avec mépris de ses yeux rouges comme des braises. Son allure générale suggérait qu'il appartenait au peuple des fées. Mince et pourtant musculeux, il avait les doigts griffus et ses lèvres purpurines s'ouvraient sur une double rangée de dents pointues comme des aiguilles. Sa tête était couverte d'un calot rouge sombre et humide, comme s'il avait été plongé dans le sang... »

NOTE. Cet adversaire est un « Bonnet Rouge » (Redcap), une créature malfaisante particulièrement redoutable. Les aventuriers doivent la tuer pour s'emparer du morceau de racine qu'elle garde dans sa bourse.

Le Redcap
TAI 12 DEX 10 FOR 35 CON 40 APP 5
Déplacements 4, Dommages 6d6, Blessure Majeure 40, Inconscience 13, Etourdissement (Knockdown) 12, Armure 25, Points de Vie 52.
Attaque : Grand Epieu 18, s'il est désarmé il se battra avec deux griffes à 8 chacune.

B) Le poids de la Violence

« ... Elianth nous amena au bord d'un marécage répugnant d'où émanait une odeur de chair en décomposition. Des chemins de terre conduisaient jusqu'à son centre où se dressait une énorme statue de pierre noire représentant un guerrier antique. Dès que nous fûmes à moins de dix pas d'elle, elle commença à s'animer et nous attaqua avec une puissante épée en cristal de roche... »

NOTE. Virtuellement indestructible, cette « statue » ne peut pas être vaincue par la force. Si les joueurs font attention à ses pieds, ils remarquent que ceux-ci s'enfoncent profondément dans la terre à chacun de ses pas. La bonne tactique pour réussir cette épreuve consiste donc à attirer le guerrier de pierre jusqu'au bord d'une mare, où il tombera immanquablement et coulera. La racine est dissimulée parmi les herbes à l'endroit où se dressait la statue.

Le guerrier de pierre
TAI 20 DEX 10 FOR 40 CON ? APP 3
Déplacements 2, Dommages 10d6.
Attaque : Epée 10.

C) La cruauté de l'amour

« ... A cet endroit, les arbres formaient une voûte naturelle. La terre était couverte d'épais tapis et les troncs se drapaient de soieries somptueuses. Au centre de cette »salle« , négligemment allongée sur des coussins brodés, il y avait la plus belle femme que l'on puisse imaginer. Ses yeux étaient profonds comme la nuit et clairs comme l'eau d'un lac. Ses cheveux, du plus tendre des verts, coulaient sur son corps comme un nectar, faisant ressortir le galbe de ses formes. La coquine était nue et sûre de son charme. Dès que nous l'avons vue, nos coeurs se sont mis à battre plus fort. Elle ne prononça que quelques mots, mais sa voix était si douce qu'elle nous rappela la brise quand elle joue avec les arbres en été :
- *Qui de vous, messeigneurs, saura mériter un baiser ?...* »

La légende du Bois des Anciens Mystères

Les vieux druides racontent qu'au coeur même de la Forêt Sauvage se trouve un lieu nommé Bois des Anciens Mystères où les premiers hommes se rassemblaient jadis pour adorer la nature cruelle et bienfaitrice.
Ce bois recèlerait des périls inconnus nés des craintes et des désirs de l'humanité. On prétend que tous les doutes et toutes les questions peuvent trouver réponse en ce lieu. Mais aujourd'hui, après bien des éons, la nature a repris ses droits et l'homme n'y est plus bienvenu. Le seigneur de cet endroit est lui-même un végétal : l'Arbre Originel, le plus vieux chêne de Grande Bretagne, qui est détenteur de toute sagesse et dont la puissance ne connaît aucune limite.

NOTE. Incarnation même de la féminité et de la beauté, cette créature est trop merveilleuse pour que les personnages puissent même songer à lui arracher par la force le morceau de racine avec lequel elle joue nonchalamment. Ils devront donc faire preuve de leurs talents pour tenter de séduire la belle. Ici, vous serez seul juge des mérites de chacun. Mais ne soyez pas trop gentil, laissez les joueurs imaginer des démonstrations de force, de bravoure ou de poésie, et quand ils auront l'impression d'avoir tout tenté, choisissez-en un qui gagnera le droit d'embrasser la jeune femme.
Ce baiser lui infligera 1d6 points de dommages et la créature disparaîtra comme si elle n'avait été qu'un courant d'air. Sur le sol, il n'y aura plus que le morceau de racine tant convoité...

D) Le piège des apparences

« ... Devant nous, au milieu du chemin, se tenait un cavalier qui semblait nous attendre, lance baissée, dans une attitude de défi. Sa monture et lui-même étaient du même gris que la brume environnante. M'emparant de ma meilleure lance, je piquais des deux et me lançais à l'assaut de l'inconnu. Il me désarçonna avec une facilité déconcertante... »

NOTE. Le cavalier n'est qu'une illusion faite de brume. Si on lui livre combat, on aura l'impression d'affronter un excellent jouteur (*Lance 40*). Mais en fait, les seuls dommages que l'on prend sont infligés par les branches des arbres qui bordent le chemin (6d6). Pour passer cette épreuve avec succès, il suffit de fermer les yeux et d'avancer au pas jusqu'au cavalier. Celui-ci disparait alors, laissant tomber sur le sol un morceau de racine...

E) Vivacité vitale

« ... Nous avons ensuite découvert un autel de pierre gravé de runes sur lequel reposait un morceau de racine. Au dessus de l'autel, un énorme globe de métal hérissé de pointes flottait dans les airs, tournant lentement sur lui-même. Elianth ricana et nous mis au défi de nous emparer de la racine... »

NOTE. En effet, pour prendre la racine, il faut réussir un jet sous la dextérité. N'oubliez pas de retirer à celle-ci les points de protection de l'armure portée. Si un personnage manque son jet, le globe de métal lui inflige 1d10 points de dommages. Evidemment, l'utilisation de quelque artifice que ce soit (épée, bâton, corde...) est impossible ici, car le globe les détruit instantanément. Les personnages doivent faire la preuve de leur courage, en plus de leur adresse !

L'Arbre Originel

« ... A peine avions-nous planté les trois morceaux de bois, que le sol se mit à trembler. Un énorme tronc noueux doté de branches enchevêtrées jaillit alors des entrailles de la terre. C'était un chêne haut comme la plus grande tour du château de Ratae. Son feuillage était composé de bouquets de gui et de fruits blanchâtres qui avaient la forme de crânes grimaçants (*Courage*). Au même instant, un groupe de guerriers saxons fit son apparition et se mit en garde, prêt au combat. C'est alors qu'une énorme bouche s'ouvrit dans le tronc du chêne. Une voix profonde et rocailleuse se fit entendre : *Cessez ces enfantillages ! L'heure n'est pas au combat. Des hommes m'ont demandé mon aide pour combattre d'autres hommes et je suis indécis. Premier fils de la terre de Grande Bretagne, premier rameau issu de la première graine enfouie dans le sol au commencement des temps, je peux tout, mais je ne fais que ce qui est nécessaire. Avant de rendre mon arrêt, je demande la vie du plus pur de chacun de vos deux groupes. Qu'ils viennent me nourrir !*
L'arbre ouvrit alors largement sa gueule et attendit... »

NOTE : Il faut que les personnages décident de qui est le « sacrifié », celui-ci devra alors entrer (*Courage*) dans l'Arbre Originel en même temps qu'un guerrier saxon tremblant de peur, désigné par son chef. La bouche se referme alors, laissant entendre des craquements d'os brisés. Puis elle s'ouvrira et l'arbre déclare : « *Le temps des*

grands changements n'est pas encore arrivé. Je ne ferai rien ! » Et l'arbre s'enfonce à nouveau dans la terre. A l'endroit où il se dressait, il laisse une forme humaine inanimée qui s'éveille bientôt. Son apparence physique est un mélange de celles des deux sacrifiés. Ses Traits de Personnalités sont tous à 10, comme ses Passions. Ses Caractéristiques Physiques et ses Compétences sont à 15. Les Saxons, déconcertés, refusent de le reconnaître comme l'un des leurs et s'enfuient dans la forêt. Le joueur qui possédait le personnage avalé par l'Arbre Originel peut continuer avec celui-ci, mais sans révéler aux autres joueurs les changements qu'il a subi. Ceux-ci devraient s'en rendre compte bien assez tôt...

Après...

« ... Le retour au château se déroula sans encombres. Nous avons été joyeusement fêtés par nos pairs, mais beaucoup refusèrent de croire à notre récit et ont ri de notre histoire. Après tout, cela n'avait aucune importance, car le péril saxon n'était pas définitivement écarté... »

NOTE. Pour cette aventure les personnages gagneront 500 points de Renommée (*Glory*) en plus de ceux récoltés au combat. Vous pouvez ensuite imaginer une attaque des troupes saxonnes au cours de laquelle les joueurs pourront s'illustrer. Mais ceci est déjà une autre histoire...

Félons, renégats et adversaires...

Cynwal de Morglenn

Armure 10pts, Points de Vie 20, Blessure Majeure 10, Inconscience 5, Etourdissement (Knockdown) 10, Déplacements 3, Dommages 4d6, Récupération 2.

Bataille 15, Equitation 15, Epée 15, Lance 15, Joute 15.

Type de Cheval Coursier, Déplacements 8, Dommages 6d6.

Soldat/Mercenaire

Armure 4pts, Points de Vie 20, Blessure Majeure 10, Inconscience 5, Etourdissement (Knockdown) 10, Déplacements 2, Dommages 3d6, Récupération 2.

Bataille 15, Pique 15, Masse 12.

Guerrier saxon

Armure 6pts, Points de Vie 24, Blessure Majeure 10, Inconscience 6, Etourdissement (Knockdown) 14, Déplacements 2, Dommages 4d6, Récupération 2.

Bataille 10, Equitation 14, Hache 15, Pique 12.

Type de Cheval Coursier, Déplacements 8, Dommages 6d6.

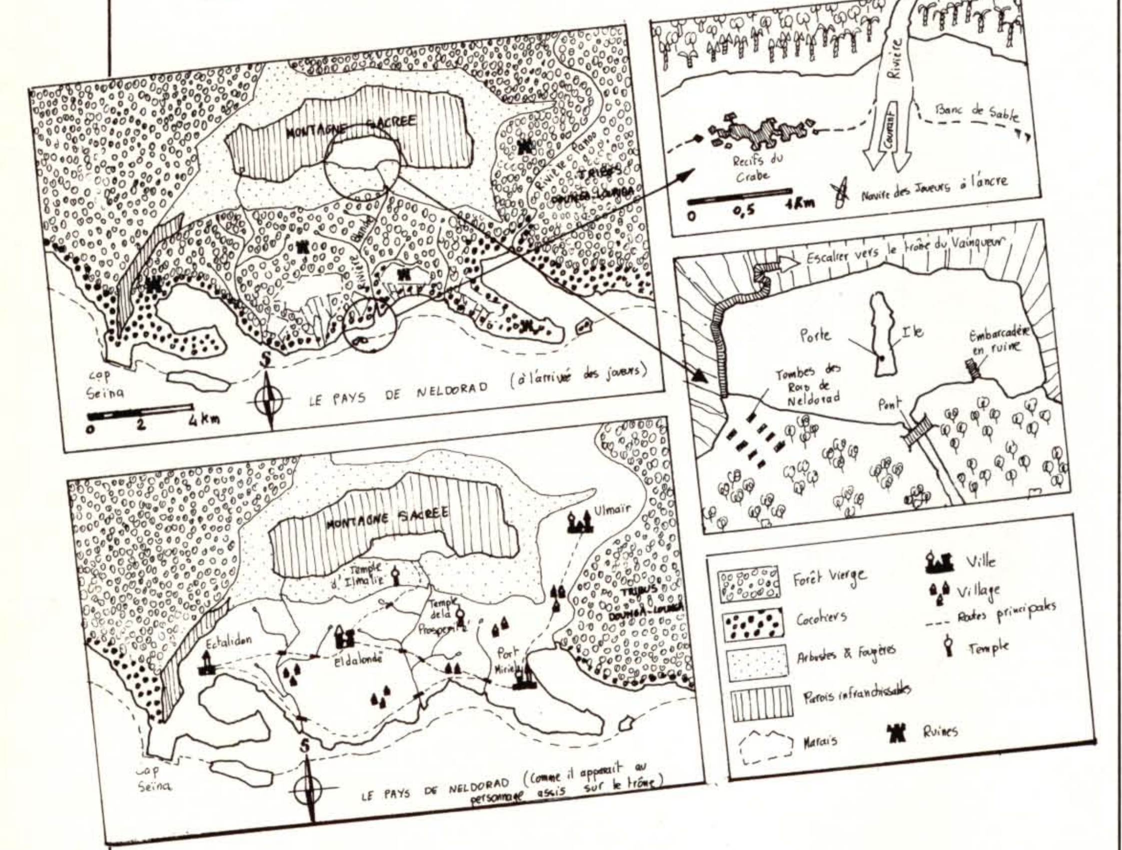
Texte
Jean Balczesak
Illustration
Pierre Koernig

Ce module peut être joué :
-Avec les règles d'AD&D par des personnages de niveaux 4 à 6.
-Avec celles de l'Oeil Noir par des aventuriers expérimentés.
Pour tout ce qui concerne les monstres, il suffira de vous reporter au tableau récapitulatif correspondant.

La Base du Pilier



Tous les cent ans, une porte s'ouvre à la base du Pilier du Monde. Mangûl le blasphémateur osa la franchir. Il s'enfonça dans les profondeurs de la terre et ne revint jamais. Personne ne regrette Mangûl, mais bien des hommes rêvent de retrouver Thelwchel, l'épée légendaire qu'il portait au côté.



Le Pilier du Monde

C'est une montagne située dans le pays de Neldorad, aux confins des Mers du Sud. Elle est si haute qu'on l'aperçoit par temps clair, d'une rive de l'océan à l'autre. Sur son sommet inaccessible, certaines religions placent leur paradis et d'autres le séjour de leurs Dieux. Ce qui se cache sous les racines de la montagne, nul ne le sait.

La disparition de Mangûl remonte à près d'un siècle : le temps est proche où la porte du Pilier s'ouvrira de nouveau. Bien décidés à retrouver l'épée du blasphémateur, les personnages font voile vers Neldorad. Ils sont retardés par un vent contraire et n'arrivent à destination qu'au matin du jour fatidique. Quand le scénario commence, le navire vient de jeter l'ancre face au rivage.

Le débarquement

Les personnages sont accoudés au bastingage et regardent la côte. Dix kilomètres de jungle séparent la plage de la Montagne Géante : une colonne de granit noir qui s'élève jusqu'au point où la distance fait trembler ses contours, et plus haut encore. Le sommet se perd dans une chape de nuages bleutés.

L'équipage s'active sur le pont du navire. Une chaloupe est mise à flots, les personnages s'y installent et empoignent les avirons.

Le débarquement s'annonce difficile. A quelques encablures du rivage, la houle déferle sur un banc de sable qui s'étire parallèlement à la plage. Les plus fortes vagues roulent sur toute sa largeur et il se trouve donc alternativement découvert et recouvert par les flots.

Au nord, le banc de sable touche des récifs environnés d'écume. Au sud, il s'interrompt sur une largeur de 500m, juste en face de l'embouchure d'une rivière. Un courant violent s'engouffre dans la passe. Il entraîne des troncs d'arbres vers le large.

-Si les personnages franchissent le banc de sable en se laissant porter sur la crête d'une vague :

Le barreur de la chaloupe fait un jet sous sa Dextérité avec un malus de 6. S'il réussit, l'embarcation passe sans se retourner.

-Si les personnages essaient de franchir la passe, face à la rivière :

Tirer 1d6. 1 : manoeuvre réussie, 2-3-4 : le courant renverse la barque, 5-6 : un tronc d'arbre perce la coque et la chaloupe coule à pic.

-Si les personnages se dirigent vers les récifs :

Entre deux gerbes d'écume, ils aperçoivent un chenal assez large pour que leur barque puisse s'y engager. C'est malheureusement une illusion. Elle se dissipe dès que la chaloupe est trop près des récifs pour échapper aux vagues. L'embarcation se brise avec fracas. Ses passagers sont projetés sur un îlot rocheux.

Un crabe géant habite l'îlot. Cet animal possède le pouvoir de créer des illusions qui attirent les marins vers son repaire : 1- chenal entre les récifs, 2- vaisseau échoué et quelques naufragés, 3- femme à demi-nue enchaînée sur un rocher.

Entre les récifs et la côte, les eaux sont peu profondes. Une forêt de cocotiers pousse en bordure de plage. Quand les personnages s'y enfoncent, des myriades de petits crabes s'enfuient à leur approche.

La forêt vierge

Description : Aux cocotiers succèdent des arbres aux troncs boursouflés. Sur leur écorce noire, rouge, ou jaune safran, s'accrochent des champignons semblables à des coulées de cuivre. Le sol est couvert d'un tapis de feuilles pourries. Ni ronces, ni taillis impénétrables pour gêner la marche des personnages : c'est à quinze mètres au-dessus du sol que le délire végétal commence, branches et lianes enchevêtrées, mousses transparentes qui pendent comme des dentelles déchirées, orchidées pourpres ou bleu cobalt...

Rivière blanche : Les eaux sont tumultueuses, les berges instables. Le courant charrie des troncs d'arbres.

Situations : Voici un choix de situations que les personnages peuvent vivre en n'importe quel point de la forêt.

Le Maître de Jeu dispose d'assez de bêtes féroces pour anéantir l'expédition en moins d'une heure. Nous lui conseillons plutôt d'alterner les fausses alertes et les dangers véritables. Il s'agit avant tout de maintenir les joueurs sous tension.

1- Serpent régul : un serpent vert émeraude saute d'un arbre à l'autre en poussant un sifflement strident. Il fend l'air devant les personnages, son long corps dressé verticalement.

Le serpent régul atteint 1,70m. Il vit dans les arbres mais on le rencontre aussi à la surface du sol. Avant de frapper, il oscille sur sa queue comme un métronome pour chercher son équilibre. Un personnage peut mettre à profit cet instant pour attaquer le premier. S'il hésite ou s'il recule, le serpent frappe à +4.

2- Serpent régul (bis) : un figuier sauvage abattu. Une masse s'est formée devant la souche. Le cadavre d'un sanglier est couché sur le bord, la tête plongée dans l'eau.

Un serpent régul est allongé sur le tronc du figuier. Il s'est gravé de sang, mais il est encore assez vif pour attaquer ceux qui s'approchent de sa proie.

3- Etendue morte : dans cette partie de la forêt, les arbres ont perdu leurs feuilles et leur écorce. Ils se dressent tels des colonnes blanches sur le tapis de fleurs qui recouvre le sol. Une senteur âcre flotte dans l'air.

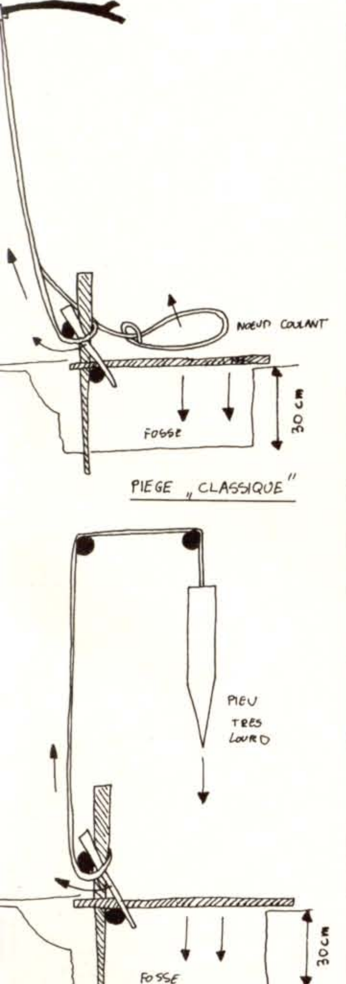
Les fleurs sécrètent un poison qui tue les végétaux et éloigne les animaux. Les personnages

ne risquent rien, au pire un léger malaise.

4- Panthère : une panthère se prépare à bondir sur le personnage qui marche en dernier.
Le fauve est perché sur une branche. Il serait parfaitement camouflé s'il n'avait pas stupidement laissé pendre sa queue. (Une chance sur six pour qu'un personnage la remarque).

5- Ruines : une trouée dans les arbres. Un rayon de soleil tombe sur un monticule vert où poussent trois fleurs grosses comme des têtes humaines.
Si les personnages arrachent le lierre qui couvre le monticule, ils découvrent le sommet d'une tour de pierre : les ruines d'une ville sont enfouies à vingt mètres sous leurs pieds. La tour est le seul édifice qui émerge du sol.

6- Dinosaure : des arbres dépouillés de leur feuillage, d'autres renversés, des empreintes gigantesques imprimées sur le sol...
Un diplodocus habite la forêt. Les personnages sentiront la terre trembler sous ses pas, peut-être même apercevront-ils sa tête au-dessus des arbres, mais ils ne le rencontreront pas.



7- Chasseurs indigènes : les indigènes rencontrés par les personnages viennent d'au-delà du fleuve Panoo. Depuis deux jours, ils suivent la piste d'un éléphant blessé.
Les chasseurs portent des sagaies et des poignards d'ivoire. Chacun rêve de posséder des armes de métal. Celles des personnages devraient exciter leur convoitise.



8- Homme-singe : un grand singe à museau de chien se balance au bout d'une branche. Il se propulse en avant et se rétablit en face des personnages. Ses lèvres ébauchent un sourire qui ressemble beaucoup à un rictus de menace.
Le singe est un naufragé qui a subi une horrible transformation après avoir mangé un fruit de la forêt (c.f « Histoire de Neldorad »). Sa métamorphose est récente et il n'a pas entièrement oublié son existence antérieure. Quand il aperçoit l'expédition, d'obscurs souvenirs s'éveillent en lui : il sent confusément que les personnages sont ses frères de race. Comme la solitude lui pèse il va sans méfiance à leur rencontre.

● **Si les personnages ne le repoussent pas,** l'homme-singe retrouve lentement la mémoire et l'intelligence.
1ère étape : il suit l'expédition comme un chien qui a trouvé un maître.
2ème étape : il recherche les caresses et accepte de porter les bagages. Il tente de subtiliser dans les sacs les objets qui le fascinent : les vêtements (il essaie de les enfiler), les armes (il peut blesser quelqu'un en jouant avec), les livres et parchemins (qu'il déchire en morceaux, non par malice, mais par maladresse).
3ème étape : l'homme-singe est en mesure de comprendre presque tout ce qu'il entend.
4ème étape : il devient trop intelligent pour supporter d'être traité en animal familier. Par exemple, il se vexe si on lui gratte la tête ou si on lui donne un nom stupide. Il peut alors devenir dangereux.
Compter environ trois heures entre chaque étape.

● **Si les personnages molestent l'homme-singe,** le stress accélère le processus (une heure seulement entre chaque étape). L'homme-singe cherche à se venger. Attaquant et fuyant sans cesse, il harcèle les personnages en prenant le moins de risques possibles.
1ère étape : il lance quelques projectiles sur les personnages et disparaît dans les frondaisons. Si un homme reste à la traîne, il l'attaque.
2ème étape : l'homme-singe fabrique sa première arme, une sagaie. Il confectionne des pièges grossiers : fosses recouvertes de branches qui dissimulent plus ou moins bien l'ouverture.
3ème étape : les fosses se garnissent de pieux et sont mieux camouflées. Si l'homme-singe récupère une arme sur le cadavre d'un personnage, il est capable de l'utiliser.
4ème étape : l'homme-singe se fabrique un arc. Ses pièges deviennent très ingénieux. (c.f illustration).
A partir de la troisième étape, l'homme-singe essaye quelques ruses :
-Il feint d'être blessé et essaie d'entraîner les personnages sur le territoire du tigre le plus féroce du pays. Si cette ruse échoue, il tente la manoeuvre inverse : provoquer le tigre pour l'attirer dans la direction des personnages.
-Si l'expédition traverse un gué, l'homme-singe lance des pierres dans l'eau. Le bruit attire les piranhas qui vivent dans la rivière.
Pour AD&D uniquement : l'homme-singe était un assassin professionnel. Les techniques de son ancien métier lui reviennent avec l'intelligence. Au départ, il possède les compétences d'un assassin du deuxième niveau. Il gagne deux niveaux à chaque étape.

Les rives du lac

Après avoir traversé la forêt et gravi les premières pentes de la montagne, les personnages atteignent la base du Pilier du Monde. Un lac aux eaux laiteuses s'étire au pied de la montagne. Sur la rive sud s'élève une paroi infranchissable, creusée de profondes gouttières par les torrents qui dévale vers le lac.
Les personnages qui ont de bons yeux distinguent en altitude :
-une corniche d'où part un escalier qui descend vers l'extrémité est du lac.
-l'entrée de cavernes habitées par des trolls des rochers.
La rive nord du lac a l'aspect d'un jardin : pelouses envahies de ronces, statues brisées, allées en friche... les arbres du jardin portent sur la même branche des fleurs et de beaux fruits mûrs. En longeant cette rive d'ouest en est, on découvre successivement :
-les ruines d'un embarcadère,
-un déversoir par où les eaux du lac s'engouffrent vers les gorges de la Rivière Blanche. Un pont enjambe le déversoir.
-une allée bordée de dalles de granit.
Ces dalles recouvrent les tombes des anciens rois de Neldorad.
Aux heures les plus chaudes de la journée, 1-6 varans viennent y faire la sieste.
L'allée des tombes mène à un escalier qui s'élève à flanc de paroi. Sur la neuvième marche gît un squelette humain au crâne fracassé. Il y en a un autre sur la vingtième marche et un troisième un peu plus haut.
C'est par cet escalier que le vainqueur de l'épreuve descend de la montagne. Il est impossible de le gravir : on ne peut monter trois marches sans tomber aussitôt de deux. Un personnage obstiné finit par se briser les jambes. De plus, il attire l'attention des trolls qui habitent la montagne. Ces monstres lancent des pierres avec une précision diabolique. Après avoir bombardé les personnages, 1D4 trolls descendent la paroi et engagent le corps à corps.
Conseil au MJ : découragez les personnages qui veulent escalader le Pilier du Monde ou voler

Histoire du royaume de Neldorad

Neldorad fût jadis un royaume prospère et béni des Dieux. Ses habitants avaient une vénération particulière pour la Déesse Ilnalié. En retour, la Déesse protégeait leur pays.
Afin que Neldorad soit gouverné par des rois forts et audacieux, Ilnalié décida ceci : tout les siècles, un chemin s'ouvrirait dans le flanc de la montagne. L'homme assez courageux pour aller jusqu'au bout deviendrait roi de Neldorad, pour cent ans. De plus, il aurait le privilège de contempler la déesse, un bref instant.
Neldorad eut de bons rois jusqu'au jour où Mangûl l'elfe noir passa l'épreuve et triompha. Assis sur le trône du vainqueur, il brandit le poing vers le ciel et blasphéma les dieux : il croyait en sa force, il possédait une épée puissante et n'était pas loin de se croire immortel. Les Dieux lui firent comprendre son erreur en le foudroyant sur place. Mais Thelwchel, son épée, ne fût pas détruite par l'éclair. Elle resta sur le trône et régna sur Neldorad.
Le pays se transforma selon les désirs de l'épée : la forêt recouvrit les champs cultivés et les habitants du royaume se changèrent en bêtes sauvages. Voici pourquoi Neldorad est devenue une jungle où la mort guette le voyageur à chaque pas.
Mais si un homme remporte l'épreuve, il pourra s'asseoir sur le trône à la place de l'épée. La malédiction sera levée : les villes resurgiront et leurs habitants se mettront au service de leur nouveau roi.

vers le sommet. D'abord ils voient sept vautours s'envoler sur leur gauche, en signe de mauvais présage. Puis si cela ne suffit pas, envoyez des trolls, puis des monstres ailés à leur rencontre. En désespoir de cause, faites tomber la foudre du ciel sur leurs crânes impies.

L'ouverture de la porte : la porte s'ouvre le soir du jour où les personnages arrivent à Neldorad. Elle se referme à l'aube du jour suivant.

Au crépuscule, le ciel se couvre de nuages si compacts qu'on les croirait faits d'argile. Le tonnerre gronde et les ténèbres descendent sur Neldorad. Soudain, une colonne d'eau noire jaillit au centre du lac. Une île au relief tourmenté émerge des flots. Entre deux collines s'ouvre l'entrée d'un tunnel dont les parois brillent d'un éclat rouge. Que les personnages traversent à la nage ou construisent un radeau, ils sont guidés par la lumière et ne tardent pas à aborder sur l'île.

L'entrée du tunnel se trouve à la naissance d'une vallée qui descend en pente douce vers le lac.

Le chemin de l'épreuve

Le long couloir

Le tunnel s'enfonce droit vers le sud. Rapidement, la lumière diffusée par les parois s'atténue et disparaît. La descente est interminable. Les personnages perdent la notion du temps et certains ont des hallucinations. Ils voient une femme vêtue de noir marcher devant eux, là où la lumière des torches faiblit et où commencent les ténèbres. Le fantôme se retourne fréquemment, comme s'il voulait les encourager. Il disparaît dès qu'on lui parle ou qu'on essaie de l'approcher.

Le pont

Le tunnel débouche sur un pont sans parapet, jeté sur un abîme insondable. Un vent glacial souffle les torches, les lanternes s'éteignent et même la magie est impuissante à créer de la lumière. Les personnages doivent progresser à tâtons.

Un hurlement rauque et saccadé retentit. D'autres lui répondent, loin dans la nuit. A deux reprises, une créature aux ailes membraneuses frôle le visage d'un personnage. L'expédition vient de passer sur un autre plan d'existence. Les personnages qui marchent en tête, ne tardent pas à se heurter aux pieds du squelette qui garde le pont. Ce mort-vivant pourrait facilement écraser un homme sous son talon, mais pour le moment, il reste absolument inerte. Les personnages peuvent se glisser entre ses jambes sans qu'il réagisse.

Trente mètres plus loin, le pont s'achève en cul de sac. Il domine de trois mètres le sommet d'un escalier nimbé d'une pâle lumière. Quand les personnages arrivent au bout du pont, l'escalier bascule imperceptiblement vers la gauche et se met à glisser dans la même direction. Quelques secondes plus tard, il disparaît dans le néant.

Thelwchel

Thelwchel fût forgée à la fin de l'âge d'or. Elle est la plus ancienne des épées, celle qui servit de modèle à toutes les autres. Intelligente et orgueilleuse, Thelwchel ignore la loyauté : elle peut contraindre son porteur à accepter un combat inégal ou l'empêcher de fuir s'il est en danger. Le personnage qui s'empare de cette arme aura bien du mal à la conserver. Thelwchel fera tout ce qui est en son pouvoir pour passer des mains qui la tiennent à celles d'un guerrier plus puissant.

Pouvoirs :

-Comprend l'elfique, le nain, l'orc et le langage des dragons.

-Parle toutes ces langues, mais ne fait entendre sa voix que dans les grandes occasions.

-Détecte l'invisible et les portes secrètes à 3m.

-Peut communiquer avec son porteur par télépathie.

Caractéristiques AD&D. *Intelligence : 17, Ego :50, Alignement : CM, bonus toucher et dommages : +1 quand le porteur est au 1er niveau ; +3 quand il est au 2e, 3e, 4e niveau ; +5 ensuite.*

Caractéristiques Oeil Noir. *L'épée est +1 en attaque si le porteur est au 1er niveau ; +2 en attaque et parade s'il est au 2e, 3e, 4e niveau ; +3 en attaque, +2 en parade et +1D en dommages à partir du 5e niveau.*

Les personnages qui ont eu le réflexe de sauter sur le pont, sont temporairement hors de danger. Pour les autres, la situation est critique : le squelette s'étire et fait jouer ses articulations dans un horrible craquement d'os. Puis il marche vers eux en balançant sa lourde masse d'armes.

L'escalier

Il repose sur une sphère de 100 mètres de diamètre, suspendue dans le vide au-dessus du pont. Quand les personnages arrivent à la verticale de l'escalier, la sphère se met à tourner. L'escalier est entraîné par ce mouvement. Il revient à sa place initiale au bout de dix minutes.

Note au MJ : l'escalier permet d'accéder à la surface de la sphère (un homme peut s'y déplacer sans difficulté car la gravité l'attire vers le centre). C'est là que les personnages affrontent l'épreuve finale. Il se peut que tous périssent, il est certain qu'il n'y aura pas plus d'un survivant. Si cette idée vous choque, considérez que la sphère est située sur le plan astral : les personnages « tués » s'éveilleront à la fin de l'aventure, allongés sur les tombes qui bordent le lac.

L'épreuve

Les personnages doivent affronter les monstres qui peuplent la sphère ainsi que d'autres adversaires.

-Le temps : Après avoir effectué une rotation complète, la sphère s'éloigne du pont et se met à dériver dans le néant. La retraite est désormais impossible. A partir de cet instant, de légères secousses ébranlent la sphère. Elles deviennent de plus en plus fortes et rapprochées. Au bout de 40 minutes, le sol se lézarde. Quinze minutes plus tard, des crevasses s'ouvrent, les édifices construits en surface s'écroulent. Encore cinq minutes et la sphère vole en éclats.

-Les cadavres de leurs compagnons : Sur la sphère, un personnage qui tombe à 0 PdV ne peut en aucun cas être ramené à la vie. Par contre son cadavre s'anime spontanément au bout d'un d10 minutes. Le personnage est devenu zombi. Il est au maximum de ses points de vie, mais sa chair est froide et ses blessures ne sont pas refermées. Il n'a plus qu'un seul but : retrouver ses anciens compagnons pour les tuer. Un zombi qui perd tous ses PdV s'anime encore une fois au bout d'un d10 minutes. Pour le tuer définitivement, il faut lui couper la tête.

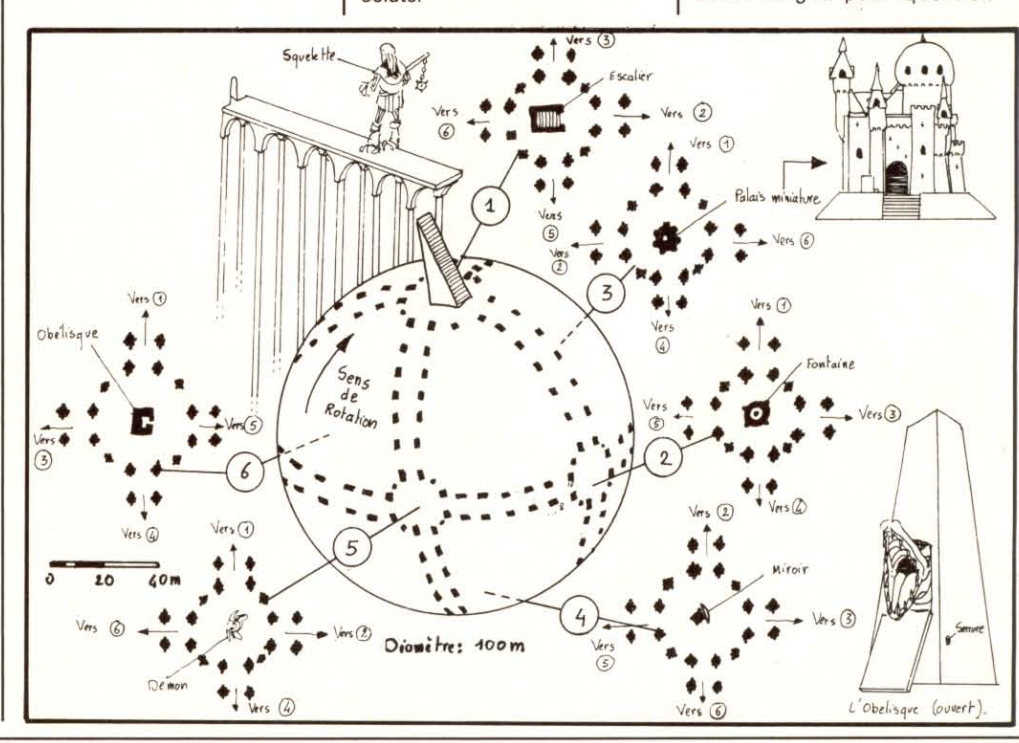
Description de la sphère

La sphère et tous les édifices qu'elle porte sont taillés dans un seul bloc de marbre noir. Des colonnes hautes de 30 mètres délimitent des allées. Aux carrefours, les colonnes sont disposées en cercle.

1er cercle : l'escalier conduit les personnages au centre d'un cercle de colonnes. S'ils allument une torche, ils constatent qu'elle brûle normalement, mais que sa portée est réduite à cinq mètres. Il leur est donc impossible de distinguer la courbure de la sphère.

2ème cercle : une fontaine d'eau chaude jaillit dans un bassin. Un personnage qui s'y baigne, voit sa taille et son nombre de PdV divisé par dix, et les dégâts qu'il peut infliger par cinq. Les effets du sortilège cessent brusquement au bout de dix minutes.

3ème cercle : la reproduction miniature d'un palais occupe le troisième cercle. Un personnage peut y pénétrer si sa taille est réduite à un dixième. L'édifice est coiffé d'une tour percée de nombreuses fenêtres. Le dernier étage contient une clef en or (5 centimètres de long, poids 30g). Les fenêtres sont assez larges pour que l'on



puisse y glisser le doigt, mais trop étroites pour laisser passer la clef. Le palais est pratiquement indestructible. Deux araignées venimeuses le gardent.

4ème cercle : un bouclier d'argent poli comme un miroir est accroché à un pilier. Un personnage qui s'approche du bouclier n'y voit pas son reflet, mais un paysage de montagne éclairé par la lune. Un minuscule point noir apparaît dans le lointain. Il grandit de plus en plus vite.

Le MJ compte mentalement jusqu'à cinq : si le personnage se détourne, rien ne se produit. S'il continue à regarder, il distingue la silhouette d'un démon qui s'approche à tire-d'aile. Fasciné, le personnage ne peut plus détourner les yeux : le démon sort du miroir et l'attaque.

5ème cercle : un démon à la peau couverte d'ulcères est accroupi sur le sol. Il est assez gros et assez laid pour impressionner l'aventurier le plus endurci. Quand les personnages arrivent en face de lui, il s'écrie d'une voix caverneuse : *« Curez moi les ongles ! »* Et il ajoute : *« Obéissez et vous poursuivrez votre chemin en paix. Sinon, je vous écrase d'un revers de main ! »*

Paralysé des bras et des jambes, le démon est bien incapable de mettre sa menace à exécution. Il n'en ordonne pas moins aux personnages de lui nettoyer les ongles des mains, puis ceux des pieds, et enfin les oreilles. Dès qu'un homme se penche sur son épaule, il le capture d'un coup de langue et le dévore.

6ème cercle : un obélisque large de 10 mètres à la base porte un panneau de bronze sur l'une de ses faces. La clef contenue dans le palais miniature permet d'ouvrir le panneau. Un serpent de belle taille est lové à l'intérieur de l'obélisque. Libéré, il attaque les personnages en ouvrant une gueule large comme la porte d'une maison. Si les aventuriers parviennent à le tuer, son corps est agité de soubresauts : l'obélisque s'effondre, ainsi que plusieurs colonnes. Le serpent s'immobilise enfin, gueule béante.

Une lueur rougeâtre brille au fond de son gosier. Le premier personnage qui a l'audace de pénétrer dans sa gueule est aspiré vers l'intérieur. Les mâchoires du serpent se referment derrière lui : l'épreuve n'a qu'un seul vainqueur et il n'y a qu'une place sur le trône de Neldorad. Le destin des autres personnages est de périr dans l'explosion de la sphère.

Le Dénouement

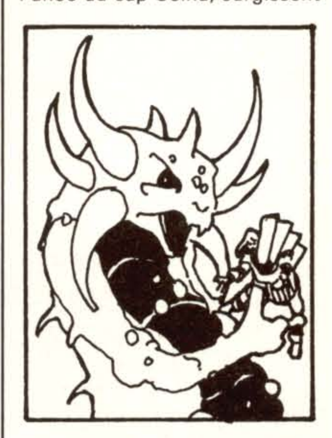
Le vainqueur de l'épreuve glisse dans les boyaux du serpent. C'est une chute de plus en plus rapide vers la lumière qui grandit, grandit... et éclate devant ses yeux comme mille soleils en éruption.

Le personnage reprend conscience, étendu sur une corniche de la Montagne Géante. Très loin au-dessus du lac, mais plus loin encore du sommet. Devant lui, un trône d'acier se dresse face à l'abîme. S'il se retourne, il aperçoit un escalier qui descend de la corniche vers le lac.

Le personnage doit contourner le trône pour apercevoir les restes calcinés de Mangûl le blasphémateur. Le cadavre est recroquevillé au fond du siège. Sur la plus haute marche du trône gît Thelwchel, la première épée.

● Si le personnage enjambe l'épée, repousse le cadavre de Mangûl et s'assoit sur le trône : le vainqueur de l'épreuve voit le lac à ses pieds et l'île que les flots vont bientôt recouvrir. Il s'aperçoit que la forme de l'île est celle d'une femme allongée : ses genoux pliés sont des collines et le relief sculpte les traits de son visage. Elle ressemble au fantôme aperçu dans le long couloir.

Le personnage regarde la forêt vierge, et voici qu'elle reflue comme la marée. De la rivière Panoo au cap Seina, surgissent



des champs cultivés, des villes ceintes de remparts, des temples et des routes. Et le vainqueur de l'épreuve sait que tout cela lui appartient. Le personnage peut alors ramasser l'épée et descendre les mille marches de l'escalier. Pendant ce temps, le peuple de Neldorad monte vers le lac pour acclamer son souverain.

Nous conseillons au Maître de jeu de faire passer le nouveau roi au rang des personnages non joués. Si le joueur proteste trop, le M.J peut toujours l'autoriser à abdiquer.

● Si le personnage prend d'abord l'épée : Thelwchel essaie de l'empêcher de monter sur le trône. Après un siècle d'immobilisation forcée, elle ne veut pas être l'épée d'un roi, mais celle d'un aventurier. L'épée mesure sa volonté avec celle du personnage. Si elle l'emporte, le trône de Neldorad reste vide et les conséquences sont fâcheuses :

Le pays devient un désert de cendres, le soufre empoisonne les rivières. Epouvanté par ce prodige, l'équipage du navire qui a conduit les personnages met la voile sans plus attendre. Quant au vainqueur de l'épreuve, il devra soit mourir de faim, soit gagner le territoire des féroces tribus Dounga-Lounga : perspective peu réjouissante, même pour un homme qui possède une telle épée.

L'Œil Noir

	Courage	E.V	Protection	Att/Par	Pts Impact	Classe de Monstre
Crabes des récifs	10	30	4	7/5	2 D	15
Serpents venimeux	6	6	—	12/0	1D + poison (e)	5
Crocodile	15	10	5	6/6	1D + 4	7
Panthère	10	20	2	10/8	1D + 3	10
Varan	6	50	3	14/5	2D + 1	25
Gardien-Squelette	12	50	4	16/6	2D + 4	35
Démon 2	—	(a)	(a)	(c)	(c)	4
Araignée venimeuse	10	25	1	10/2	1D + 3 poison (e)	15
Serpent géant	18	25	1	(d)	1D + 1 (f)	50
Homme singe	10	35	1	13/11	1D	18
Guerrier indigène	12	30	1	12/10	Suivant arme	20
Démon du miroir	15	80	(b)	5/4	(g)	30

(a) Illimitée.
(b) Cette créature démoniaque sera assimilée, pour les besoins du jeu, au démon de la nuit (caractéristiques de jour) en supposant que sur ce plan d'existence son énergie vitale n'est pas illimitée. On la comptera pour 10 contre les armes normales, 7 contre les armes magiques et 2 contre les armes de démons.
(c) Il n'attaque pas, il est paralysé.
(d) Morsure 10, étouffement 15.
(e) Poison force 12. Effet : 2D/Assaut. Début : 2 tours. Durée : 1 tour.
(f) 1er AS : 1D, 2ème AS : 2D, 3ème AS : 3D.
(g) La moitié des points de vie restant à la victime, arrondie au point inférieur.

Règles avancées de Donjons & Dragons

	Taille	PTCA0*	C.A	D.V	Dommages	PdV
Crabes des récifs	G	13	1	7	2-8/2-8	56
Serpents venimeux	M	15	5	4 + 2	1-3 + poison	25
Crocodile	G	16	5	3	2-8/1-12	24
Panthère	M	15	4	5 + 2	1-4/1-4/1-10	42
Varan	G	16	5	3 + 1	2-10	25
Gardien-Squelette	G	9	3	12	2-20	72
Démon 2	G	—	– 2	13	Pas d'attaque	100
Araignée venimeuse	P	18	8	1 + 1	1-2 + poison	9
Serpent géant	G	8	2	15	1-8/3-18 constriction	88
Homme singe	M	12	5	8	1-4 (morsure) ou arme	48
Guerrier indigène	M	18	7	3	1-6	20
Démon du miroir	G	11	– 2	9	1-3/1-3/4-16	72

** Pour Toucher Classe d'Armure 0*

Notes importantes

1. Les personnages ne connaissent pas l'histoire de Neldorad. Ils ignorent pourquoi Mangûl a franchi les portes de la montagne. Leur seul but est de retrouver Thelwchel, et s'ils délivrent le pays de la malédiction, ce sera sans l'avoir cherché.

2. Les fruits qui poussent à Neldorad sont ensorcelés ; qui en mange subit le sort des anciens habitants du pays et se transforme en bête sauvage : l'homme courageux en léopard, le menteur en serpent, l'orgueilleux en coq...

Texte
Stéphane Truffert et Alexis Lang
Illustration
Stéphane Truffert
Plans
Stéphane Truffert

Ce scénario est issu de celui qui a servi de base au Tournoi James Bond 007 organisé par M.N.O.C.P., dans le cadre des Salons de printemps de Marseille. Il ne s'agit pas d'un scénario classique, mais presque d'un épisode destiné à s'intégrer dans une campagne, dans laquelle il permettra d'introduire l'un des chefs du T.A.R.O.T. Il peut être joué en un temps relativement court mais plusieurs scènes explorent des aspects parmi les plus intéressants du jeu de Victory Games, elles méritent que l'on s'y attarde. Le Maître de Jeu devra disposer du livret de règles (RB) et le supplément Thrilling Locations (TL) est pratiquement indispensable (on peut toutefois le remplacer, dans le cas présent, par une documentation sérieuse sur l'Orient Express).



Opération Orient Express

Briefing

Les agents, sur le point de prendre un repos bien mérité, sont appelés au matin du 20 décembre 1985 par le Major Boothroyd, chef du Service Q. Lorsqu'ils se présentent dans son bureau, ils remarquent avec étonnement sur la table un dossier de mission identique à celui qu'ils reçoivent généralement des mains de William Tanner, ou de M (insistez sur l'aspect inhabituel de cette situation). Avant de leur laisser toucher le dossier, Q déclare : *« J'ai besoin de vous à titre personnel. Acceptez-vous de sacrifier une partie de votre période de repos pour effectuer un petit travail que j'ai à vous confier ? »*
Une fois leur accord obtenu (si les agents laissent traîner leurs regards sur les étagères, ils se souviendront qu'ils ont certainement des avantages futurs à y gagner), Q leur expose la situation :
« Comme vous le savez, M est en vacances. Ce que j'ai à vous demander ne nécessite pas de le déranger et il me conviendrait que l'affaire soit réglée avant que je sois obligé de lui en parler. Vous ne savez peut-être pas qu'il nous arrive de faire appel, dans certains cas, à des spécialistes qui n'appartiennent pas au M.I.6. C'est vrai en particulier pour mon service qui requiert parfois des compétences très spécialisées dont nous ne disposons pas. Nos consultants font bien entendu l'objet d'une

enquête très poussée. Dans le cas qui nous occupe, les conditions sont plus que remplies puisqu'il s'agit de Sir Douglas Worthington, président de la commission technique de l'Air au Ministère des Transports, et beau-frère de notre Ministre de la Défense. C'est un ingénieur hors pair, qui a collaboré avec nous à plusieurs reprises, en particulier sur la DB5 et la « petite Nellie », que vous connaissez sans doute.
Sir Douglas est venu ici à ma demande, pour examiner le nouveau moteur de la Lotus. Nous avons travaillé plusieurs heures, puis lui et sa secrétaire ont pris congé vers 19 heures. Peu après leur départ, j'ai voulu me plonger dans un document que j'avais commencé à consulter le matin même. Ce document, soigneusement classifié, concerne un nouveau système de guidage de missiles destiné à la Navy. Au moment de l'ouvrir, j'ai remarqué que la couverture du dossier avait été pliée. C'est un outrage que je ne fais jamais subir aux fascicules que je consulte. J'en suis venu à penser que le dossier avait été photographié, et que c'est pour pouvoir prendre deux pages à la fois que la couverture avait été cassée de la sorte. Je ne peux me résoudre à penser que Douglas Worthington puisse avoir fait une telle chose. Cela se passait hier après-midi mais hier soir, tardivement, il m'a annoncé qu'il ne pourrait venir lundi, comme prévu, car il doit se rendre à Bruxelles pour négocier l'achat d'une voiture de collection.
Je dois dire que ce voyage imprévu à l'étranger m'inquiète beaucoup. Mais, compte tenu de la personnalité, et de la position de Sir Worthington, je préfère faire appel à vous pour une surveillance discrète, plutôt que de risquer une bévue qui pourrait avoir de fâcheuses conséquences pour le service.
Vous me semblez particulièrement bien choisis pour effectuer ce travail depuis que j'ai vérifié qu'il ne vous connaissait pas. Je vous ai préparé un dossier de mission, en espérant que mon manque d'expérience comme commanditaire ne perturbera pas trop vos méthodes de travail. Sir Douglas m'a précisé qu'il avait l'intention de se rendre à Paris par l'Orient Express et qu'il aurait l'occasion de tester une nouvelle voiture française pour effectuer le trajet Paris-Bruxelles. Si vous devez le suivre sur la route, prenez garde, il conduit très vite.
Je ne peux vous fournir de véhicule du service, il les connaît trop, et la même remarque s'applique aux autres équipements spéciaux. Mais je vous promets que vous aurez l'occasion de vous rattraper par la suite... »

Le plan

Elisabeth Dover, la secrétaire de Sir Worthington, a été contactée en 1980 par Nsei Mbenga, le leader de la section renseignements du T.A.R.O.T. (voir RB p.123). Celui-ci, après avoir retrouvé des traces du trafic que le père de la jeune fille faisait parmi les proches de Amin Dada, connaît son histoire et a attisé sa haine pour la famille Worthington (voir fiche d'Elisabeth). Le but de Mbenga est de s'attaquer au Ministre de la Défense, le moment venu, par l'intermédiaire de cette taupe. Il a donc donné à Elisabeth tous les moyens nécessaires pour s'introduire auprès de Worthington qui devait être, lui aussi, appelé à de hautes fonctions. Une fois placée auprès de l'ingénieur, elle a su se rendre indispensable, et attend les ordres de Mbenga...



Pour se débarrasser de l'encombrant ministre, Mbenga a conçu le plan suivant : Elisabeth doit s'emparer de dossiers confidentiels, dans des conditions telles que Worthington soit immanquablement soupçonné. Un agent de Mbenga est chargé de prendre possession des documents pendant que Worthington sera compromis par une rencontre avec un agent étranger suffisamment connu des services britanniques. Worthington sera ensuite assassiné de façon que la presse ne puisse manquer de faire allusion à une affaire d'espionnage, peu avant que les documents soient retrouvés entre les mains d'un agent du KGB. En raison des liens familiaux étroits qui unissent Worthington au ministre, ce dernier ne pourra échapper au scandale qui devrait le pousser à donner sa démission. Celle-ci retardera l'application de mesures très gênantes pour le T.A.R.O.T.
Ainsi, Elisabeth a reçu l'ordre d'agir en cette fin décembre. Au cours du voyage en train, Worthington rencontrera (sous un prétexte banal, et sans savoir à qui il a affaire) Boris Istirov, dont le visage est bien connu des services secrets occidentaux. Il s'agira, en fait, d'un sosie de l'espion trop célèbre, et la rencontre sera soigneusement, mais discrètement, photographiée par un agent de Mbenga (les clichés finiront tout naturellement dans les mains de M.I.5). Dans le train, Elisabeth remettra les documents à Mbenga. A son arrivée à Bruxelles, ou plus tôt si les

Elisabeth Dover

***For :** 10 **Dex :** 10 **Vol :** 14 **Per :** 6 **Int :** 8*

***Compétences :** (niveau/ % de base) Charisme (14/28), Conduite Auto (8/16), Langues (1/9), Interrogation (8/16), Usages Locaux (6/12), Pickpocket (10/12), Furtivité (14/28), Séduction (14/28).*
***Habiletés :** Connaisseur (20)*

Rang/grade : -, Service/orga :-, Taille : 1.65 m, Vitesse : 2, Poids : 42 kg, Mains nues : B, Age : 30, Endurance : 32 h, Apparence : sensas, Course : 45mn, Célébrité : 80, Charges : 45+, Pts survie : 6, Arme : spéciales.

***Champs d'expérience :** génie mécanique, économie/affaires, informatique.*
***Faiblesses :** haine contre tous les Worthington, les ballades irlandaises la font pleurer.*
***Modificateurs interactions :** Réaction (0), Persuasion (-1), Séduction (0), Interrogation (-1), Torture (0).*
***Background :** née Elisabeth Li Hait Wei, à Hong Kong d'une mère chinoise et d'un père irlandais qui est demeuré inconnu pour l'état civil. A sa naissance son père ne voulait pas compromettre sa situation en reconnaissant l'enfant mais il subvint régulièrement à ses besoins et à ceux de sa mère, leur rendant de fréquentes, mais discrètes, visites. Sa principale occupation consistait à organiser un trafic de drogues entre les différents territoires et à favoriser le transit des produits. Lors d'une opération de police commanditée, très officiellement, par le gouverneur de Hong Kong (Sir Reginald Worthington) le père de la jeune fille tomba sous les balles de la police. Associant le responsable de l'opération à la mort de son père, celle-ci se mit à concevoir une haine farouche pour le Gouverneur de Hong Kong et pour sa famille.*
Après la mort de sa mère (en 1974), et dès qu'elle en eut la possibilité, Elisabeth gagna l'Angleterre. Aidée par sa parfaite connaissance de l'anglais, elle entreprit de poursuivre des études et s'installa à Londres (changement d'état civil officiel le 27 avril 1976). Alors qu'elle était employée comme secrétaire, elle fut contactée par Nsei Mbenga, leader de la section Renseignements du T.A.R.O.T. Attisant sa haine par le rappel de la mort de son père, il obtient la coopération de la jeune fille. Celle ci doit se faire employer par Worthington et attendre les ordres de Mbenga, sachant que la mission qu'on lui réserve lui permettra d'assouvir sa vengeance. Elle choisit alors de faire carrière dans le domaine de l'automobile, en devenant tout d'abord secrétaire, puis journaliste. Elle réussit à se faire remarquer par Worthington à la faveur de reportages qu'elle assurait pour le compte du magazine « Autocar Magazin ». Elle accepta, bien entendu, l'emploi d'assistante qu'il lui proposa (1981). Ce n'est que tout récemment que Mbenga lui a dévoilé les détails de son plan visant, selon lui, à discréditer l'ensemble de la famille Worthington.
***Nb :** Les explications de Mbenga ne font pas mention du sort réservé à Sir Douglas ni, bien entendu, à elle même le cas échéant.*
Personnalité : elle est particulièrement fière de son ascension sociale qu'elle considère ne devoir qu'à ses propres mérites. Elle s'est fait une spécialité de l'Interrogation qu'elle utilise sous une forme très « sociale », pratiquement en permanence, mais avec suffisamment de charme et de discrétion pour que personne ne s'en offense, ni souvent ne se rende compte qu'elle est en train d'obtenir une jolie somme d'informations (qu'elle n'a jamais eu l'occasion d'utiliser). Toutefois, elle conçoit une certaine crainte pour tout ce qui concerne les secrets relatifs à la défense. Jusqu'à présent, elle aurait refusé catégoriquement toute action d'espionnage.
Elle s'est longuement préparée à l'idée de devoir, un jour passer à l'action secrète. Si elle se trouve démasquée, ou en danger, elle agira en professionnelle malgré un manque d'expérience certain.
Au contact de Douglas Worthington, sa haine de la famille s'est un peu émoussée et Mbenga a dû exacerbé son ressentiment pour s'assurer son concours, mais il n'a pas négligé de lui faire entrevoir ce qui pourrait lui arriver si elle décidait de le trahir. Depuis qu'elle s'est plongée dans l'action, elle n'a pas pris le temps d'examiner froidement la situation. Ses résolutions ne supporteraient peut-être pas un examen approfondi de sa part.
A titre de précaution, elle dispose d'une dose importante de somnifère soluble, cachée dans sa trousse de maquillage, où se trouve également une dose de Scopolamine.

événements se précipitent, Worthington sera entraîné vers un destin tragique soigneusement mis en scène par les hommes du T.A.R.O.T.. Mardi matin, aux premières heures du jour, les gardes américains de Berlin auront l'occasion d'intercepter -facilement- un agent soviétique porteur du microfilm des documents volés.

Note : si le plan de Mbenga est couronné de succès, l'affaire sera étouffée mais le Ministre de la Défense donnera sa démission peu après, sous le vague prétexte d'une divergence de point de vue avec le Premier Ministre au sujet d'une firme d'hélicoptères... (toute ressemblance, etc...).

Le couple le plus scandaleux d'Angleterre... ...quand il n'est pas ensemble

Worthington et son assistante forment, depuis plusieurs années, un duo assez remarquable... et remarqué. Lorsqu'il s'est décidé à lui confier ce poste, Sir Douglas a vu l'intérêt qu'il pouvait trouver à être secondé par une jeune et jolie femme, dont les compétences professionnelles sont indéniables. Son standing social a bénéficié de l'arrivée d'Elisabeth, et sa présence a fait taire nombre de commentaires malveillants que son âge et son célibat prolongé avaient fait naître. Il a pris l'habitude de se faire accompagner de son assistante partout, et la fait bénéficier de son rang social, tout en laissant courir les rumeurs au sujet de leurs relations.

Bien entendu, Worthington ne sait rien de la mort du père d'Elisabeth (voir fiche), et il a toujours été intrigué par l'effet des ballades irlandaises sur sa secrétaire (son père lui fredonnait des ballades de son pays natal, lorsqu'elle était enfant. Ce sont les derniers souvenirs qu'elle ait de lui).

Entre eux s'est installée une sorte de complicité qui fait que ces deux séducteurs invétérés se lancent souvent des défis du genre : *« Celle là n'est pas pour toi »* ou *« Tu n'auras pas celui là avant ce soir... »* Cela étant toujours suivi d'une tentative de séduction, pas toujours discrète. C'est un art où ils sont tous deux passés maîtres. Ce petit manège permanent ayant des effets assez visibles en société, on a souvent entendu dire que ce couple était certainement le plus scandaleux de toute l'Angleterre... sauf quand il était ensemble.

Si les PJ s'installent en vue du couple (voiture, restaurant, ferry, etc...), il est probable que l'un d'eux fasse l'objet d'un de ces défis.

Les lieux

Orient Express « Venise-Simplon »

Afin de commencer ce week-end dignement, Worthington a réservé deux places sur le Venise-Simplon Orient Express (voir TL p.80). Il s'installera avec Elisabeth dans la voiture « Cygnus » sur le trajet anglais où les voitures ne comportent pas de compartiments particuliers. Le train démarre à 11h44. Les passagers le quittent à Folkestone et traversent la Manche en ferry (durée 1h30). Le train continental démarre à 17h18, il a des compartiments particuliers. Worthington et son assistante s'installent dans la voiture 3544 (la quatrième dans l'ordre de marche).

Mbenga se trouve dans le train depuis Londres, pour superviser l'opération. Il est déguisé (Qualité de Réussite : 2) et inscrit sous le nom de Salomon N'Diaye, avocat à Paris. Le contact avec les « troupes » est assuré par Ricardo Bietri, sous l'identité d'un industriel italien, la « doublure » de l'agent soviétique est également dans le train (voiture 3525), mais cet expert en déguisement ne prendra l'apparence d'Istirov qu'après Boulogne, et pour un temps très court.

Casino d'Enghien les Bains

Si rien de particulier ne se produit avant, le couple britannique arrive à Paris vers 22h30. En taxi, ils vont prendre possession des -deux- chambres retenues à Enghien (près du Casino, et du lac). La voiture, louée depuis Londres, les attend à l'hôtel. Il s'agit d'une 205 Turbo 16. Le couple se rend ensuite au Casino. (Evénement 2).

Paris

La journée du samedi est consacrée à diverses visites dans Paris : spectacles, dîner, à la volonté du MJ.

Voyage Paris-Bruxelles

Le départ vers Bruxelles a lieu dimanche, vers 15h. L'itinéraire passe, en théorie, par l'autoroute du Nord qui se poursuit jusqu'à Bruxelles. Mais il est possible que Worthington dé-

Sir Douglas Worthington

***For :** 8 **Dex :** 13 **Vol :** 9 **Per :**13 **Int :** 13*

***Compétences :** (niveau/ % de base) : Charisme (18),*
Conduite Auto (25), Langues (4/17), Electronique (18), Usages
Locaux (4/17), Equitation (15), Navigation (18), Pilotage (20),
Séduction (14/28).
***Habiletés :** Connaisseur (25)*

Rang/grade :-, Service/orga :-, Taille : 1.76 m, Vitesse : 3,
Poids : 72, Mains nues : A, Age : 46, Endurance : 28, Appa-
rence : séduisante, Course : 25, Célébrité : 105, Charges :
45+, Pts Héros/Survie : 2, Arme : néant.

***Champs d'expérience :** génie mécanique, économie/affai-*
res, ski, tennis, cricket, boardgames.
***Faiblesses :** liens affectifs, attirance pour les membres du*
sexe opposé, passion pour l'automobile (grosses cylindrées,
modèles rares).
***Modificateurs interactions :** Réaction (0), Persuasion (0),*
Séduction (-1), Interrogation (0), Torture (+1).
Idiosyncrasie : néant
***Background :** il est né le 21 juillet 1940 et fut élevé en*
Angleterre malgré les nombreux déplacements de sa famille.
Son père, Sir Reginald Bt. était ambassadeur et devint ensuite
gouverneur de Hong Kong.
Douglas Worthington achève ses études avec un diplôme de
Génie Mécanique assorti de mentions flatteuses. Il effectue
plusieurs stages dans l'industrie automobile, en refusant les
postes fixes qui lui sont proposés. Le 17 janvier 1963, il est
surpris à Feltham, dans les locaux de la Sté Aston Martin, où
il s'était introduit frauduleusement. Le gardien l'a trouvé, les
outils à la main, occupé au démontage du moteur du prototype
de l'Aston Martin DB5 (huit mois avant la sortie de la voiture).
Auparavant, il s'était procuré les plans dans un bureau de la
Sté. La plainte déposée par Sir David Brown, le propriétaire de
l'usine, est retirée quelques jours plus tard après une inter-
vention personnelle de Lord Kindersley, président de Rolls
Royce Ltd. (Note : les dossiers ne font pas état de cette
intervention, mais seulement du retrait de la plainte, et de
l'absence de mention au casier judiciaire). Le 3 février de la
même année, il accepte (forcé !) les offres de la Rolls Royce Ltd
où il participe à la mise au point du réacteur RB 211 qui
équipera les avions Tri-Star. Il travaille ensuite sur le projet
Concorde. Il quitte RR Ltd en 1975, mais continue à collaborer
avec la firme. Sa signature figure sur la Phantom VI, offerte
à la Reine en 1978. De 1973 à 1980, il participe à différents
projets européens sans pour autant négliger sa passion pour
l'automobile, domaine dans lequel il intervient souvent à titre
de conseiller.
En 1980, il est appelé au Ministère des Transports, où il est
chargé de la commission technique de l'Air. Cette nomination
suit de près celle du mari de sa soeur (mariage en 1968), Henri
Hedeltime, au poste de Ministre de la Défense.
Les dossiers font également état de trois rapports remarqua-
bles concernant des infractions aux règles de limitation de
vitesse. Toutes ces infractions ont eu lieu au même endroit et,
pour sa défense, il a systématiquement produit les notices des
constructeurs des voitures qu'il utilisait. Toutes mentionnent
une vitesse maximum du véhicule inférieure à celle constatée
(1964, Aston Martin DB5 : 162 mph ; 1974, Lotus Esprit : 142
mph ; 1983, Aston Martin Lagonda : 141 mph).
Il a eu, à plusieurs reprises, l'occasion de collaborer avec le
M.I.6. Après une enquête poussée, sa position au Ministère a
effacé le doute que l'on pouvait avoir sur sa moralité. Il a été
autorisé à connaître l'existence de la Branche Q du M.I.6 et à
travailler avec le Major Boothroyd.
Personnalité : malgré ce que l'épisode de 1963 pourrait laisser
penser, il est d'une honnêteté scrupuleuse et parfaitement
digne de connaître les plus hauts secrets. Sa curiosité maladive
l'avait alors poussé à examiner le prototype plusieurs mois
avant sa sortie, mais c'était uniquement pour satisfaire sa
curiosité personnelle. Sa méticulosité professionnelle contredit
l'allure quelque peu dissolue de sa vie sentimentale. Conscient
des prérogatives et des devoirs dus à sa naissance et à sa
charge, il ne tolérera aucun affront à son honneur. L'engage-
ment de sa parole revêt, pour lui, une importance capitale.
Vis à vis de son assistante, son attitude est franchement
cordiale. Il lui a accordé toute sa confiance et il admire ses
qualités professionnelles. Quelques tentatives de séduction ont
semblé échouer, mais peut être pas autant qu'il le pense... Si
l'on met en doute l'intégrité de sa secrétaire, il faudra que les
preuves apportées soient absolument indiscutables. Si c'était
le cas, il envisagera -si possible- d'endosser la responsabilité
et d'étouffer l'affaire, se réservant l'arrangement avec Q, si
nécessaire.

cide de quitter l'autoroute -après être sorti de la banlieue parisienne- afin de tester la voiture dans d'autres conditions de conduite. (Evénement 3).

Bruxelles

L'arrivée du couple doit, si tout se passe bien, se produire en début de soirée. Deux chambres d'hôtel ont été retenues, et Sir Douglas ne peut rencontrer son vendeur que le lendemain. (Bien entendu, cette vente de voiture n'aura pas lieu, elle a été entièrement mise en scène par Mbenga et l'adresse, que le correspondant de Worthington a laissée, est fausse). Au cours de cette même soirée, Worthington doit être assassiné de telle façon que l'on puisse relier ce meurtre au monde de l'espionnage.

Berlin

Si les documents (microfilms) n'ont pas été récupérés avant le départ de l'agent du T.A.R.O.T., à Villiers le Bel, il est possible que les agents du M.I.6 veuillent les récupérer lors de leur passage du mur de Berlin (il faudra, bien entendu, que l'un des P.N.J. leur ait fourni l'information).
Mardi matin, à 6h30, un agent du KGB tente de passer la frontière avec le microfilm cousu dans la doublure de sa veste. Il a acheté ces documents, qui présentent un petit intérêt pour l'U.R.S.S., à un Anglais (la description du vendeur pourrait correspondre à celle de Worthington. Il s'agit en fait de Duverger déguisé). Le poste frontière américain a déjà reçu l'information des heures et lieux de passage de l'espion russe, qui est donc attendu discrètement par les Américains, et plus encore par un tireur d'élite du T.A.R.O.T. qui doit l'abattre à l'instant même de sa capture.

Les Evénements

1) Dans le train

-Une demi-heure après l'arrivée du train en France, l'agent de Mbenga rencontre Worthington au salon, sous un prétexte quelconque. Il prend le temps de discuter un instant avec l'ingénieur britannique. Installé non loin de là, l'adjoint de Mbenga prend plusieurs clichés avec un appareil miniaturisé. La doublure d'Istirov s'est composé un déguisement très difficile à remarquer (PER-EF 1, un peu plus facile de très près) et il affecte tous les traits d'un agent soviétique dont la célébrité est de 134.
-Au cours du voyage, Elisabeth remet le microfilm à Mbenga, ou à Bietry.
-Le train fait halte, pendant quelques minutes, à Villiers le Bel (dans la banlieue nord de Paris). C'est à ce moment que l'adjoint de Mbenga s'éclipse avec le microfilm. Une Golf GTI l'attend à la gare. Il doit théoriquement se rendre à Paris pour se débarrasser du film qui doit être remis, par la suite, à l'espion russe. Mais, s'il est poursuivi, il tente de semer ses poursuivants dans la campagne, vers le Nord.

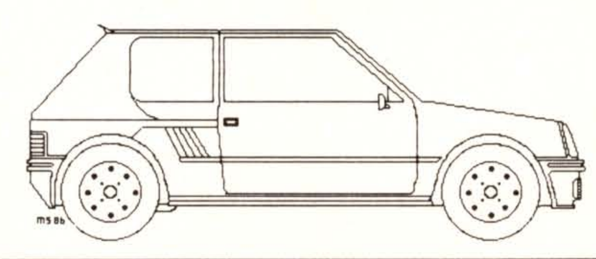
2) Le Casino

Vendredi soir, le couple se rend au Casino d'Enghien les Bains, petit établissement proche de Paris. Worthington s'installe à une table de baccara et y reste le plus longtemps possible. « Victime » d'un défi de Sir Douglas, Elisabeth entreprend de séduire un riche individu qui, prenant les choses très au sérieux, n'accepte pas la séparation en fin de soirée. Aidé des membres de sa « famille », il tente de faire monter la jeune femme dans une voiture (Mercédès 380 SEL) qui se dirige ensuite vers Chantilly. Si les PJ n'interviennent pas, Elisabeth parvient à s'échapper par ses propres moyens, un peu plus tard. Si l'un des PJ a entrepris de séduire Elisabeth (ou si c'est elle qui a entrepris de le faire) et qu'elle ne peut pas se livrer à son jeu favori ce soir là, il s'agira d'une ancienne relation de la jeune femme, et les événements se dérouleront de la même manière.
Pendant toute la durée de son séjour à Enghien, le couple est surveillé, depuis une voiture, par des agents du T.A.R.O.T. fréquemment relevés. Ils n'ont pas de raison d'intervenir, sauf si Sir Douglas semble vouloir changer totalement son programme. Dans ce cas, ils en réfèrent à Mbenga qui devrait précipiter le meurtre de Worthington.
Note : Enghien et son casino constituent une sorte d'enclave résidentielle, au beau milieu de la banlieue nord de Paris. A quelques centaines de mètres du lac, la tenue de soirée est totalement « hors de circonstance » dans les rues diversement fréquentées.

3) Autoroute

Dès son départ de Paris, Worthington au volant de sa 205 Turbo 16, est suivi par une Porshe 911 d'allure assez âgée. Il y a trois personnes à bord, chargées de s'assurer que Worthington se dirige bien vers Bruxelles. En cas de difficultés, elles tentent de se débarrasser d'éventuels gêneurs en essayant de ne pas alerter les occupants de la 205. Tous les moyens sont bons pour parvenir à leurs fins, y compris de sortir de l'autoroute pour attirer les PJ sous le feu de leurs armes. S'il leur est vraiment impossible d'agir sans attirer l'attention des passagers de la 205, elles se débarrasseront de Worthington conformément aux ordres. Sans aucune pensée pour Elisabeth. La seule consigne formelle qui leur a été donnée est de faire en sorte que cela ne ressemble pas à un accident banal. Les armes à feu sont utilisées pour tuer Worthington d'abord, pour les gêneurs, ensuite.
La Porshe est équipée d'un système de poursuite élémentaire, associé à un Tracer caché sous le capot de la 205.
En ce dimanche après-midi, l'autoroute est assez peu fréquentée -dans cette direction- sauf aux abords des villes. Elle l'est beaucoup plus dans son parcours belge. Son tracé rectiligne permet assez souvent la filature à distance. Mais trois voitures puissantes voyageant de concert sur un si long trajet finiront immanquablement par se remarquer ; surtout si elles se déplacent bien au-delà de la vitesse imposée, et ce sera le cas de la 205.
Note : les phares français sont jaunes (ceux de la 205 et de la Porshe, et de toute voiture louée en France), alors que les belges sont blancs. Cela peut s'avérer important au milieu de la circulation en Belgique.





MP	ROU	CROI	MAX	AUTO	FORC	STRU	PRIX
+1	3	75	135	300	2	4	290000F

La 205 Turbo 16 bénéficie d'un modificateur de +1 au facteur de difficulté lorsque l'on tente un virage serré (Quick Turn), et +2 aux tentatives de demi-tour.

4) Assassinat à Bruxelles

Si tout se passe selon les plans du T.A.R.O.T., Worthington reçoit dimanche soir à l'hotel un message. Il le prie de bien vouloir rencontrer un autre collectionneur de voitures le soir même, dans un restaurant (où l'espion russe qui doit transporter le microfilm sera vu également). Ce faux message est destiné à l'attirer dans le piège où il devrait périr, ainsi qu'Elisabeth si elle l'accompagne (elle n'est pas au courant du piège).

Les Personnages

Nsei Mbenga. Le leader de la section Renseignements du T.A.R.O.T, est décrit page 123 du livret des règles. Pour les autres membres de l'organisation terroriste, prendre les caractéristiques dans les tables des pages 103 et suivantes, aux lignes des tirages indiquées ci-dessous.

Ricardo Bietry. Adjoint de Mbenga pour cette opération (Table « Privileged Henchmen ». Caractéristiques : tirage 8, compétences : tirage 11, célébrité 75, points de survie : 7).
C'est lui qui doit prendre les clichés de Worthington. Il connaît tous les détails de l'opération sauf ce qui concerne la participation d'Elisabeth.

Klaus Fieldman. (Table « Guards and Soldiers ». Caractéristiques : tirage 2, compétences : tirage 9, points de survie : 2).
Il sera chargé d'exécuter Worthington à Bruxelles.

Luis Almarillo. (Table « Guards and Soldiers ». Caractéristiques : tirage 6, compétences : tirage 7, points de survie : 0).
Au courant des déplacements de Mbenga et de Bietry, il connaît l'existence du film.

Jack Clister. (Table « Shady Contacts ». Caractéristiques : tirage 6, compétences : tirage 11, points de survie : 5).
C'est le pilote de la Porsche.

Raoul Duverger. (Table « Shady Contacts ». Caractéristiques : tirage 12, compétences : tirage 12 mais remplacer Cryptographie par Usages Locaux et Déguisement au niveau 12, points de survie : 5, ces points sont réservés exclusivement à empêcher que quelqu'un mette ses déguisements à jour).
Il assume d'abord l'apparence d'Istirov dans le train, puis celle de Worthington lors de la vente du microfilm. Il a été payé pour ces deux « interprétations » suffisamment cher pour ne poser aucune question. Son contact téléphonique avait une voix aux accents africains. Le microfilm l'attend à Bruxelles, dans une consigne.

Pour les deux personnages principaux, Q a réuni les dossiers du M.I.6, et ceux du M.I.5 qui ont fait des enquêtes au préalable. Les dossiers d'Elisabeth ne comportent aucune indication sur son père, ni sur les circonstances de sa mort.

Texte
Michel Serrat et Thierry Meichel
Illustration
Didier Guiserix

LE SEIGNEUR ET LE PRÊTRE

Ces mots vous intriguent ? Alors, il se peut que **RuneQuest** soit le jeu de rôle fantastique que vous attendiez ! Après avoir conquis l'Amérique entière, il vous sera proposé en français à partir du mois de novembre.

Son système de jeu unique permet de dépasser les limites artificielles des jeux de rôle traditionnels et il satisfera pleinement tous les joueurs aguerris. C'est pourquoi Oriflam a redoublé d'efforts afin de présenter un produit digne de ces joueurs.

RuneQuest, c'est également le monde mystique de Glorantha, un univers divisé en de nombreux cultes. Partez à l'aventure et prouvez votre vertu. Peut-être serez-vous un jour l'un des plus importants personnages de Glorantha, un Seigneur ou un Prêtre Runique. Investi de la puissance de vos Dieux, vous arpenterez le monde, livrant un combat sans merci à toutes les manifestations du Chaos.

Aventuriers, préparez-vous, **RuneQuest** arrive.



Pour toutes questions ou renseignements à propos de RuneQuest, veuillez adresser votre courrier à :
Oriflam - 7, rue Villers-l'Orme - MEY - 57070 METZ

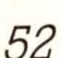
Le complot

UN SCEN… pour 3 Mousquetaires …CASUS BE…

Un peu d'histoire

Paris, 1610. Les guerres de religion ont pris fin voici douze ans. Douze années au cours desquelles Henri IV s'est efforcé de relever le pays de ses ruines, tout en essayant de réconcilier huguenots et catholiques. Mais parmi ces derniers, les plus fanatiques, qui s'étaient jadis regroupés au sein de la « Sainte Ligue », ne désarment pas. Dans l'ombre, ils ne cessent de comploter avec le soutien des Espagnols qui vouent une haine tenace au roi Henri, lui attribuant (à raison !) le dessein de vouloir s'attaquer à eux.

Ainsi, ligueurs et Espagnols se retrouvent unis une fois de plus, mais pour des raisons différentes. En effet, les premiers souhaitent avant tout l'extermination des huguenots, alors que les seconds cherchent à contrecarrer une guerre qui pourrait s'avérer désastreuse pour leur pays. Les deux factions sont cependant d'accord sur un point : pour amener un changement de politique, le meilleur moyen est encore de se débarrasser de celui qui la conduit. Plus que jamais, en ce début d'année 1610, Henri IV est exposé aux dagues des assassins...



Entrée en scène des personnages

Afin d'éviter toute incohérence, il est important de consacrer un soin tout particulier à cette phase de l'aventure. Ainsi, le groupe idéal sera composé d'un noble (un baron faisant parfaitement l'affaire) accompagné de son fidèle serviteur (un larron), ainsi que de deux amis, un médecin et un officier de justice (gentilshommes). Si ce dernier est membre de la Tournelle Criminelle, une des chambres du Parlement de Paris chargée de juger les crimes, il pourra servir de lien entre les personnages et le baron d'Aigurande. Les personnages se sont connus au cours des guerres de religion, à l'occasion du siège de Paris. En bons catholiques fidèles à leur roi, il leur est arrivé de lutter ensemble, et en secret, contre les excès des ligueurs fanatiques.

Seize années après la prise de Paris par Henri IV, le souverain a besoin du secours de ceux qui l'ont jadis soutenu. Des nuages sombres s'amoncellent à nouveau dans le ciel de France...

Le roi est en danger !

En cette douce soirée d'avril 1610, les personnages (hormis le larron, bien sûr) sont les hôtes de Thomas Mondregot, baron d'Aigurande. Le baron est un ancien huguenot qui s'est converti au catholicisme en 1593, en même temps que le roi. C'est un homme âgé d'une quarantaine d'années, au teint pâle et au visage barré d'une cicatrice qui lui retire l'usage d'un oeil, souvenir de la bataille d'Arques. D'Aigurande est un individu courtois, aux gestes mesurés. On chuchote à la Cour qu'il serait une sorte « d'espion extraordinaire » au service du roi.

Au cours du repas, la conversation tourne autour de sujets anodins, tels que la chasse et les derniers potins de la noblesse. Il semblerait que les Italiens dont aime s'entourer Marie de Médicis ont le don d'agacer le baron tout particulièrement.

La dernière bouchée avalée, il essuie son couteau d'un air pensif, avant de convier ses invités dans la bibliothèque. Sa femme, en hôtesse consciente de ses devoirs, s'occupera de leurs épouses.

La bibliothèque est une pièce joliment meublée, qui abrite une trentaine de livres. Un feu crépite gaiement dans la cheminée monumentale, alors que d'Aigurande invite les personnages à s'asseoir, avant de prendre la parole :

- Messieurs, je suis fort aise de vous encontrer de présent dans mon logis, ayant pour ainsi dire l'oreille encore chaude des émerveillables contes que le roi m'a fait sur vos personnes. Sa Majesté et moi-même cuidons

Ce scénario pour « Les Trois Mousquetaires » se déroule à l'aube du XVIIème siècle. Les joueurs qui sauront le mener à son terme, pourront peut-être grâce à lui fonder une lignée. Les Maîtres de Jeu plus habitués au règne de Louis XIII devront veiller à faire les corrections qui s'imposent. Un anachronisme est si vite arrivé !

qu'un nouvel attentement s'ourdit de présent contre Sa personne. Par la male heure, l'espion que j'avais placé aux bottes de l'ambassadeur d'Espagne a été repêché hier matin en la rivière de Seine. Me voilà donc sans nouvelles. A dire le vrai, je suspecte l'Espagnol de comploter avec d'anciens ligueux, mais je n'ai nulle preuve de ce que j'avance ; le département de Don César -c'est le nom de l'ambassadeur- étant tout à fait irréprochable. Pourtant, j'opine que complot il y a, et j'incline à penser qu'il y a un lien entre celui-ci et le Jeu des Cinq Pucelles (qui est, comme bien vous le savez, un établissement de jeu de de paume sis à sénestre du guichet d'entrée du Louvre). Notre homme y joue quotidiennement, et fort bien à ce qu'il paraît. En mon for, je m'esbaudis de cette pratique qui, dans sa régularité même, m'inquiète prou. Si vous avez appétit à servir le roi, rendez-vous au Jeu des Cinq Pucelles. Observez notre homme. Notez les noms de ceux avec lesquels il jase et, si faire se peut, éclairez ma lanterne sur cette affaire de complot. Sa Majesté vous en sera infiniment reconnaissante. Mais en toute circonstance, veillez à garder bouche close. Je cuide que les ennemis de la couronne sont aussi nombreux qu'acharnés, et qu'ils savent se dissimuler derrière les visages les plus inattendus...

D'Aigurande a parlé avec flamme. Manifestement, il a tenté d'user de toute sa force de persuasion afin de convaincre les personnages de l'aider. La soirée étant fort avancée, il raccompagnera ensuite ses invités et les fera escorter jusqu'à leurs logis respectifs par une demi-douzaine de domestiques fortement armés. C'est que les rues de Paris ne sont pas très sûres à la nuit tombée !

Le Jeu des Cinq Pucelles

Cet établissement est la propriété du Maître-Paumier Lefranc (anecdote : il avait bien cinq filles à marier !). C'est un court couvert, long de plus de 30 mètres et large de 15. Deux tribunes de bois permettent aux spectateurs d'assister aux parties. Le sol est recouvert d'un carrelage rouge et une petite estrade occupe le mur du fond. Sur celle-ci a pris place un « naquet », c'est à dire un homme chargé de tenir la comptabilité des points.

Le Jeu des Cinq Pucelles a fort bonne réputation et il faut être noble, ou pour le moins gentilhomme étoffé, pour pouvoir y pénétrer, même en simple spectateur. Don César vient jouer ici tous les après-midi, entre 15h et 16h. C'est un homme d'une trentaine d'années, à la taille élancée et au teint bistre. Son port de tête arrogant et son regard de braise témoignent de son assurance et de son orgueil. Il ne se déplace jamais sans être accompagné d'une dizaine de nobles de son pays, armés jusqu'aux dents.

Si les personnages passent plusieurs jours à surveiller l'ambassadeur, ils ne remarqueront rien dans son comportement qui permette d'affirmer qu'il est à la tête d'une machination. Les matins, il reste cloîtré dans son hôtel particulier de la Grand'rue St Honoré, n'en sortant que pour se rendre au Louvre, où il discute principalement avec des gentilshommes italiens de l'entourage de la Reine (l'un d'entre-eux lui donne des leçons d'escrime tous les matins) ou des ecclésiastiques. Il a notamment des entretiens particulièrement longs avec l'envoyé du Pape, le nonce Ubaldini.

L'après-midi, il se rend invariablement au Jeu des Cinq Pucelles, afin d'y disputer des parties de paume. Ses partenaires ne sont pas forcément des catholiques, et il a plutôt tendance à affronter des gentilshommes rencontrés par hasard, le matin même, au Palais.

Les personnages qui assistent aux parties devront réussir un jet sous la moitié de leur score en Esprit pour remarquer un curieux manège...

Il y a normalement six « esteufs » (balles) en jeu qui sont ramassés par six valets-paumiers disposés autour du court lorsqu'ils sortent de ses limites. Les valets les rendent alors cérémonieusement au Maître-Paumier, qui les tend ensuite au joueur qui doit servir. Or, il se trouve qu'à un moment donné de la partie, il n'y a plus six, mais *sept* esteufs en jeu ! Cela ne dure qu'un instant, car au tour suivant, quand Lefranc donne les esteufs à Don César, il n'y en a à nouveau plus que six. Manifestement, l'ambassadeur doit prendre une balle dissimulée dans ses hauts de chausse, la mettre en jeu en prenant soin que personne ne le remarque et le faire ainsi parvenir au Maître-Paumier qui l'enfouit subrepticement dans son pourpoint. Ce détail devrait inciter les personnages à s'intéresser de plus près à Lefranc. Mais la découverte de la manipulation peut prendre du temps et, s'il le désire, le Maître de Jeu a la possibilité de faire jouer l'un des personnages contre Don César (tous les nobles sont censés avoir des notions de Paume). Ainsi l'ambassadeur, ayant appris la défection de son adversaire du jour, pourra remarquer un noble dans les tribunes et l'inviter à se mesurer à lui. La partie se déroulera en cinq jeux gagnants, chaque point faisant l'objet d'un jet sous la Dextérité. L'échange durera tant qu'un joueur réussira avec une marge supérieure à celle de son adversaire. Sa longue pratique de ce sport accorde à Don César un bonus de +2 à la Dextérité. Comme il ne doute pas de sa victoire, il proposera d'intéresser la partie avec une mise de 120 Réals (150 Livres)...

> ***Le jeu de paume***
>
> *Très prisé dès le Moyen-Age, le jeu de paume se jouait à l'origine avec la main, mais il évolua au fil du temps. Au début du XVIIème, il ressemble fort au tennis actuel. Les partenaires utilisent des raquettes en bois (rondes ou carrées), encordées ou tendues de parchemin. Les balles, ou « esteufs », sont en cuir bourré d'étoupe ou de poils de chien. Les points sont décomptés pratiquement comme aujourd'hui : 15, 30, 45, puis jeu. Une partie se joue en cinq jeux gagnants, et c'est aux adversaires de convenir du nombre de parties (« sets ») que comporte le match. En général, il se joue en deux manches.*

Maître Lefranc va à confesse

Une fois que Don César a quitté le Jeu des Cinq Pucelles, Lefranc confie la garde du court à son Premier Valet, avant de partir précipitamment. Les personnages n'auront aucun mal à le suivre dans les rues de la capitale jusqu'à l'église St Eustache, dans laquelle il s'engouffre.

L'église semble déserte, mise à part la nef où un bedeau s'applique à disposer des cierges. Après une rapide génuflexion, Lefranc se dirige d'un pas sûr vers un confessionnal où il va s'agenouiller. Quelques minutes plus tard, Lefranc quitte l'église et repart en direction du Louvre. Aussitôt après, la porte du confessionnal s'ouvre en grinçant et laisse apparaître un homme vêtu d'une soutane. De petite taille, le front dégarni et le visage rougeaud, il inspecte les lieux d'un regard impérieux, avant de quitter l'église à son tour, de la démarche souple d'un homme habitué aux exercices physiques.

Les personnages peuvent, s'ils y pensent, aller se renseigner auprès du bedeau. Ce dernier, qui n'a pas la langue dans sa poche, sera ravi de trouver si facilement un auditoire. L'homme qui se trouvait dans le confessionnal est un jésuite nommé La Fosse. Bien qu'il ne soit pas curé de St Eustache, il a le droit d'y entendre en confession qui bon lui semble. Cette autorisation lui a été accordée par le nonce Ubaldini en personne ! Le bedeau, qui ne tarit pas d'éloges pour le père Germain, son curé, trouve cette concurrence absolument scandaleuse.

Il connaît Lefranc de vue, car le Maître-Paumier vient se confesser tous les jours que Dieu fait, depuis bientôt un mois. Il n'a jamais parlé à quelqu'un d'autre que le jésuite, et ce dernier, une fois la confession terminée, ne reste jamais bien longtemps dans l'église. Il a même une fois refusé d'entendre un fidèle, prétextant un devoir urgent à accomplir. Curieux de nature, le bedeau a remarqué que La Fosse se faisait parfois déposer sur le parvis, par un carrosse dont les portières sont ornées d'un écusson représentant une étoile d'or et deux épées entrecroisées sur fond bleu. Un jet réussi en *Héraldique* permettra de savoir qu'il s'agit là des armes de la famille de Saint Bris, dont le principal représentant, le baron Henri de Saint Bris, possède quelques bonnes terres en Ile de France, ainsi qu'un bel hôtel à proximité de la rue St Denis.

Le bedeau ne sait rien d'autre à propos de La Fosse, pas même l'endroit où il habite. S'ils n'ont pas pensé à suivre le jésuite, les personnages devront donc attendre le lendemain afin d'en apprendre d'avantage.

Aux trousses d'un jésuite

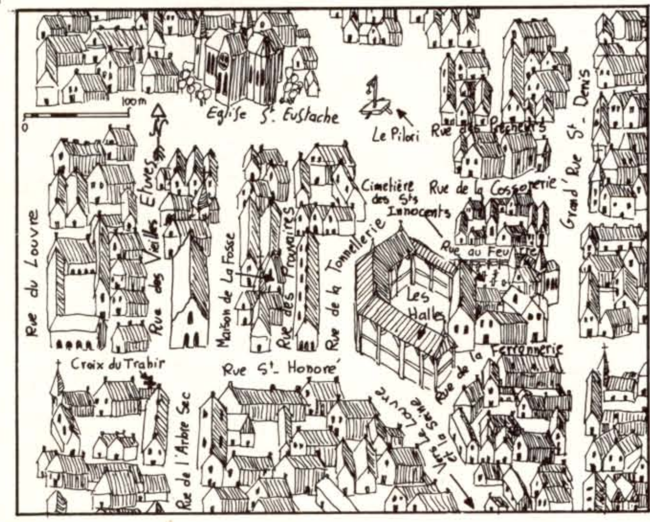
Laissant St Eustache derrière lui, le père La Fosse se dirige à pas vifs en direction de l'Ile de la Cité, passe devant Notre Dame et gagne les quartiers de la rive gauche de la Seine. Arrivé rue St Jacques, il s'arrête devant une haute bâtisse entourée d'un mur solide. Il tire sur la chaînette qui pend à la droite de l'imposante porte d'entrée. Après une courte attente, le lourd vantail s'entrebâille et se referme derrière lui avec un claquement sec.

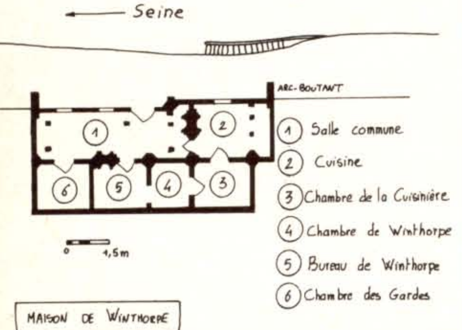
En interrogeant les habitants de la rue, les personnages peuvent apprendre que le bâtiment en question est le Collège de Clermont *(aujourd'hui le Lycée Louis le Grand, NdA)*, où les jésuites dispensent leur enseignement à un grand nombre de jeunes nobles.

Il n'est guère facile de s'introduire à l'intérieur du collège. Si toutefois les personnages y parviennent (sous le prétexte, par exemple, d'inscrire un élève), ils n'y apprendront rien d'intéressant. Le collège est divisé en salles d'étude, bibliothèques, chapelles et chambres. Tout ici respire l'ordre et la discipline...

Le cercle s'agrandit

Le collège de Clermont est situé près d'un établissement de charité publique tenu par des capucins. Les gueux et autres miséreux sont nombreux dans les ruelles avoisinantes, quêtant une aumône en exhibant leurs plaies, preuves de leur infortune. Un unijambiste sale et puant est avachi à côté de la grande porte. Il marmonne à longueur de journée des chansons qui feraient rougir un capitaine de la garde. Mais son oeil perçant ne perd rien de ce qui se passe aux abords du collège...





Cet homme est au service du roi d'Angleterre Jacques Ier. Un monarque qui persécute les catholiques de son pays, car il est persuadé qu'ils fomentent en permanence des troubles contre son autorité. Ses espions connaissent La Fosse, qui au cours de ses voyages en Angleterre a porté des missives secrètes aux comploteurs de la part des extrémistes de France. C'est pourquoi les moindres faits et gestes du jésuite sont épiés par la couronne d'Angleterre. Mais si les espions de Jacques Ier connaissent l'existence de Lefranc et de ses visites à St Eustache, ils n'en savent guère plus, faute d'avoir pu entrer aux Cinq Pucelles.

Ces espions sont au nombre de deux : Guillaume le faux unijambiste et Gauthier le manchot, qui le remplace à la nuit tombée. Embusqués depuis plusieurs semaines, ils connaissent parfaitement les habitudes de la rue et si les personnages décident de surveiller La Fosse sans prendre un maximum de précautions, ils seront immanquablement repérés. Cependant, s'ils réussissent un jet en *Espionnage*, en *Furtivité* ou, à défaut, sous leur Esprit divisé par 3, ils pourront remarquer la présence des espions anglais.

Ami ou ennemi ?

Lorsque vient le soir, Guillaume cède sa place à Gauthier et se dirige en clopinant vers une taverne des berges de la Seine : le Tonneau Percé.

C'est un repère de coquins installé dans une ancienne cave, qui attire tout ce que les quais recèlent comme vagabonds, coupe-jarrets et vide-goussets. Guillaume franchit la porte basse comme un habitué et se fraye un passage entre les clients. L'atmosphère enfumée du lieu est alourdie de relents de vinasse et d'huile rance. De véritables grappes humaines s'agglutinent autour des tables où l'on joue, chante et prépare maints mauvais coups. Progressant avec difficulté au coeur de cette mer de membres poisseux de sueur, l'espion se dirige vers une alcôve au fond de laquelle est assis un homme roux, au visage chevalin, qui fume pensivement une pipe au long tuyau. Il se nomme John Winthorpe et joue le rôle d'intermédiaire entre l'ambassadeur d'Angleterre et les individus engagés pour accomplir les basses besognes. Tous les soirs, Guillaume lui fait son rapport et Winthorpe lui donne ses ordres pour la journée suivante.

A ce stade de l'aventure, deux cas de figure peuvent se présenter. Si les personnages n'ont pas été repérés et ont suivi le mendiant à l'intérieur de la taverne (seul le larron pourra le faire sans trop de risque), ils pourront filer Winthorpe jusqu'à sa maison du Quai des Tournelles, au bord de la Seine. Si, par contre, ils ont été repérés (c'est à dire si Guillaume ou Gauthier ont réussi un jet en *Espionnage*), Winthorpe les fera suivre discrètement jusqu'à leur domicile et fera enlever l'un d'entre-eux.

Dans tous les cas, cette piste doit conduire les personnages jusqu'à la demeure de Winthorpe. Ils pourront alors décider de s'y introduire, soit pour obtenir des informations, soit pour délivrer leur compagnon. La nuit, les chances de réussir une telle opération sont pratiquement nulles ; d'une part, le logis de l'Anglais est une vraie place forte hermétique (portes de chêne cloutées, fenêtres à barreaux renforcées d'épais volets) et d'autre part, les quais grouillent de truands de toutes espèces jusqu'à l'aube. Le seul moyen permettant d'entrer dans cette maison consiste à profiter de l'entrée ou de la sortie d'un de ses habitants pour forcer le passage. C'est le soir, quand les quais sont encore déserts, qu'il y aura le plus de chances de réussir cet assaut. A noter que le personnel de la maison est composé de deux serviteurs musclés et d'une cuisinière aussi avenante que gironde.

Winthorpe est un homme occupé. Toute la journée, il sillonne Paris en tous sens, rencontrant une foule de personnes pour les besoins de sa couverture (il se dit marchand de drap). Il ne rentre chez lui que pour déjeuner et le soir, après s'être rendu au Tonneau Percé. Si l'un des personnages a été enlevé, il sera enfermé dans une des caves de la demeure, afin d'être questionné par Winthorpe ou l'un de ses « commis ». L'Anglais n'est pourtant pas un ennemi. Il entretient même des relations amicales avec les huguenots français, et le nom du baron d'Aigurande ne lui est pas inconnu. Seulement, il est méfiant de nature (ce qui est une qualité quand on exerce son métier !) et son prisonnier devra tout lui dire s'il veut prouver sa bonne foi.

Le cas échéant, si Winthorpe est convaincu que les personnages oeuvrent pour la bonne cause, il pourra aller jusqu'à leur proposer son aide. Quoi qu'il en soit, il restera très évasif en ce qui concerne sa propre mission...

Les événements se précipitent

Une fois que La Fosse s'est réfugié à l'intérieur du collège, il n'en sort plus durant les deux jours suivants, qui sont le jeudi 8 avril et le vendredi saint 9 avril. Pendant ce temps, la capitale en effervescence prépare les fêtes de la Pâques, tout en célébrant déjà la Passion du Christ.

Le jeudi matin, les personnages apprendront une inquiétante nouvelle : alors qu'il revenait du Louvre hier soir, le baron d'Aigurande a été attaqué par une dizaine de spadassins masqués ; il s'est défendu comme un lion, mais quand les secours sont arrivés sur les lieux, le baron gisait sur le pavé, le corps transpercé de plus de quarante coups de dague.

Curieusement, l'ambassadeur d'Espagne semble s'être lassé de la Paume. Quant à Lefranc, prenant le prétexte d'une fièvre subite, il s'est retiré dans sa maison de campagne, près de Monfort-l'Amaury...

Le jésuite est de retour !

Le samedi 10 avril, le collège renaît à la vie après deux jours de torpeur. Ses portes s'ouvrent largement laissant passer un impressionnant cortège de carrosses. Des appels joyeux et des éclats de rires juvéniles fusent dans la cour d'honneur : les jeunes pensionnaires de l'établissement, gavés d'humanités grecques et latines, s'apprêtent à passer les fêtes pascales en famille.

S'ils font attention au va et vient des attelages, les personnages pourront remarquer que l'un d'entre-eux porte les armes des Saint Bris. Les tentures de cuir des portières étant tirées, il est impossible cependant de voir qui est à l'intérieur. Deux laquais patibulaires, debout à l'arrière du carrosse, dardent sur la foule des regards menaçants et le cocher a bien du mal à manoeuvrer, malgré les nombreux coups de fouet qu'il assène à ses chevaux.

Il est possible de suivre cette voiture, car les rues étroites et mal pavées, les carrefours encombrés de charrois, ne permettent pas de progresser rapidement au travers de Paris. Le carrosse se dirige d'abord vers l'Ile de la Cité, franchit le Pont au Change et s'engage dans la rue St Denis. Prenant ensuite à gauche, il se dirige vers les halles et s'arrête finalement rue des Prouvaires, non loin de St Eustache. La portière s'ouvre alors et un homme apparaît, dans lequel les personnages auront bien du mal à reconnaître le père La Fosse. Le jésuite est aujourd'hui vêtu d'habits civils de couleur noire et porte une épée au côté. Après avoir adressé un petit signe de tête au cocher, il pénètre dans une petite maison, accompagné par les deux laquais qui ont également mis pied à terre. Le carrosse repart alors et regagne un hôtel particulier proche de la rue St Denis.

Les fantômes des Saints Innocents

La Fosse passe toute la journée dans la maison. Ce n'est que le soir venu que la porte s'ouvre à nouveau, laissant apparaître un laquais tenant une lanterne sourde à la main, bientôt suivi du jésuite et du second valet. Ce dernier, en refermant la porte, laisse échapper la clé qui choit bruyamment sur le pavé. La Fosse, manifestement énervé, lâche un juron étouffé et apostrophe vertement le maladroit. Confus, ce dernier se baisse pour ramasser la clé et, ce faisant, un objet brillant tombe de son pourpoint. Le laquais, qui n'a rien remarqué, s'empresse ensuite de rejoindre les deux autres et le petit groupe s'enfonce prudemment dans la rue de la Tonnellerie *(aujourd'hui disparue, NdA)*.

Note : l'objet qu'a perdu le sbire de La Fosse est une petite médaille représentant l'Archange Saint Michel.

Le jésuite et sa petite escorte passent devant la halle au blé et s'arrêtent finalement devant le cimetière des Saints Innocents. Franchissant la grille de ce lieu rendu sinistre par l'obscurité, les conspirateurs vont jusqu'à une petite chapelle adossée au mur d'enceinte. Deux hommes



armés d'arquebuses surgissent alors de l'ombre. La Fosse et le premier laquais tendent chacun un objet que les hommes examinent avec soin. Par contre, le second valet fouille désespérément ses poches, à la recherche de quelque chose qu'il n'arrive pas à trouver. Il s'adresse alors à son maître qui a un geste d'irritation. Une rapide discussion s'ensuit et les trois hommes sont finalement autorisés à pénétrer à l'intérieur de la chapelle. Les deux gardes regagnent alors l'abri des tombes où ils se fondent dans l'ombre.



GLOSSAIRE

Si vous ne pratiquez pas couramment le français du 17ème siècle, voici un glossaire qui peut vous être utile.
Attentement : attentat.
Avoir appétit : avoir le désir.
Bailler : donner.
Cautèle : fourberie.
Céans : ici, maintenant.
Chacunière : le foyer de chacun.
Chatemitte : rusé, fourbe.
Cuider : penser.
Déportement : comportement.
Dret : droit.
Encontrer : rencontrer.
Embûche : embuscade.
Jaser : discuter.
Ligueux, ligueurs : membres de la Sainte Ligue.
Male heure : malheur.
Nuîtée : nuit.
Opiner : affirmer.
Pique du jour : aube.
Prou : beaucoup.
Reyet : petit roi (péjoratif).
Saillir : sortir.
Sanguienne : juron (par le sang de Dieu).
S'esbaudir : s'émerveiller, s'étonner.
Se ramentever : se rappeler.
Senestre : gauche.

S'ils ont récupéré la médaille de Saint Michel, les personnages peuvent déduire de la scène qui vient de se dérouler qu'ils détiennent une sorte de laisser-passer. Mais un seul d'entre eux pourra suivre le jésuite. Il leur faudra donc décider rapidement et en silence d'un plan d'action. Leur seul espoir d'en apprendre plus est d'envoyer l'un des leurs espionner la réunion des conjurés. Ils peuvent aussi attaquer les gardes, mais le moindre bruit suspect provoquera la fuite des personnes présentes.
S'approchant de la chapelle, le personnage-espion verra surgir les deux gardes. Vu de près, ils ressemblent assez à des diables avec leurs vêtements sombres, leurs visages passés au charbon et leurs yeux perçants. *« Holà l'ami, tu es en retard ! »* chuchote le plus proche avec un accent guttural. *« Baille-moi donc l'objet que tu sais, ou par les tripes du Malin, je t'envoie rôtir tout dret en enfer ! »*
Il s'emparera alors de la médaille et l'examinera consciencieusement avant de faire signe au personnage de passer.

Sermon régicide

La chapelle est plongée dans l'obscurité. Dans le fond, une volée de marches mène jusqu'à une crypte fermée par une lourde porte de chêne derrière laquelle retentissent les voix étouffées des comploteurs. A ce moment là, l'arrivée de deux autres retardataires forcera le personnage à entrer dans la gueule du loup.
La crypte poussiéreuse et envahie de toiles d'araignées n'est éclairée que par quelques chandelles fumeuses. Une vingtaine de personnes sont réunies et font toutes face à une large table derrière laquelle sont assis le père La Fosse, un gentilhomme vêtu à l'espagnole et un vieillard au port de tête altier : Henri de Saint Bris. Le reste de l'assistance est composé de nobles et de gentilshommes, parmi lesquels on peut reconnaître quelques barons ligueurs, des militaires et même des Italiens de l'entourage de la reine.
-Mes amis, commence La Fosse après avoir exigé le silence, appelons avant tout sur notre projet la bénédiction de Dieu.
Une fois finie une courte prière, il poursuit :
-Compagnons de la Sainte Ligue, nous sommes réunis dans ce lieu dans le dessein d'occire ce reyet de merde qui se fait nommer Henri le quatrième, ce chatemitte qui s'est assis sur le trône de France par ruse et cautèle. Nous étions prêts à désespérer, mais Dieu vient de nous bailler un signe. En vérité je vous le déclare céans : demain, le royaume sera délivré du Béarnais !
Coupant court aux murmures de l'assistance, il continue :
-Vous vous ramentevez qu'il y a quelques mois, l'Hérétique (et sanguienne, s'il ne l'est de bouche, il l'est toujours de coeur !) conçut une violente amour à l'égard de la comtesse d'Angoulême, et qu'il ne la bailla au prince de Condé que pour la désirer sienne derechef. En ce douloureux prédicament, le Prince et son épouse durent galoper à brides avalées jusqu'à la ville de Bruxelles et s'y réfugier. Or mes amis, il advient que le vieux barbon court à nouveau le cotillon ! Tous les samedis, à la nuîtée, il saille du Louvre en catimini, escorté seulement par deux Suisses, et se rend jusqu'à un logis sis rue Vieilles-Etuves (aujourd'hui rue Sauval, NdA). Il y retrouve une ribaude du nom de Jeanne Leheudry (la veuve du chevalier Leheudry) et la nuit durant, en compagnie d'icelle, fornique comme rat en paille !
-Par les tripes de Satan ! hurle un gros marchand. *Qu'attendons-nous pour dépêcher ce pourceau à la chaude ?*
-Nous y pourvoirons, Maître Lefort, nous y pourvoirons. Demain, à la pique du jour, dix d'entre-nous dresseront une embûche rue de l'Arbre Sec. Mes amis, le Béarnais ne pourra pas nous échapper, et le jour de la résurrection du seigneur sera aussi celui du relèvement du royaume ! Compagnons, apprêtez vos dagues que je les bénisse !
L'ensemble des nobles ligueurs s'avance, ainsi que quelques militaires. Les dagues, tirées des fourreaux avec détermination, sont entrecroisées au dessus de la table. La Fosse les bénit alors solennellement et Henri de Saint Bris se lève à son tour : *« Que chacun regagne sa chacunière. Retrouvons-nous demain, deux heures avant le lever du soleil, au pied de la Croix du Trahoir ! »*

L'attentat de la rue de l'Arbre Sec

Les personnages sont à présent au courant de la menace qui pèse sur Henri IV. Mais le baron d'Aigurande étant mort, ils ne peuvent prévenir personne de confiance au Louvre, par crainte des traîtres qui hantent ses couloirs...
Si, toutefois, ils essayent d'alerter quelqu'un, leur interlocuteur leur rira au nez. Qui pourrait croire, en effet, que le roi de France se promène seul la nuit dans les rues de Paris, à seule fin de courtiser une jolie veuve ?
Les personnages devront donc tenter de sauver le roi par leurs propres moyens. Pour cela, la surprise sera leur meilleure alliée et Winthorpe pourra éventuellement leur apporter son soutien. Il est également possible de prévenir le roi au domicile de sa dame (s'il n'est pas surveillé) ou de capturer les conspirateurs afin de leur faire avouer leurs intentions criminelles. Les possibilités sont multiples, mais le temps est compté. Car le dimanche 11 avril, vers 5 heures du matin, Henri IV accompagné de sa maigre escorte regagnera le Louvre, l'esprit embrumé et le corps las...

Les aveux

Jeanne Leheudry, en bonne catholique, avait quelques scrupules à se faire courtiser par le roi. Son confesseur, qui en avait moins qu'elle, se hâta de rapporter cette information au nonce Ubaldini, qui révéla tout à l'ambassadeur d'Espagne que l'affaire pouvait intéresser. Don César entra alors en contact avec un noyau d'anciens ligueurs, dirigé par Saint Bris et La Fosse. Mais comme il se savait surveillé, il conçut une méthode ingénieuse afin de transmettre des renseignements aux conjurés : il dissimulait ses ordres à l'intérieur d'esteufs dont il recousait ensuite le cuir. Maître Lefranc, grassement payé, portait alors la balle à St Eustache pour la donner au jésuite. Si les personnages réussissent à sauver le roi, la famille Saint Bris et ses partisans seront emprisonnés. La Fosse sera, pour sa part, remis au bras séculier dès sa capture, et l'ambassadeur espagnol devra quitter le royaume. Mais la justice royale sera brutalement interrompue un mois plus tard, le 14 mai 1610, par le couteau d'un certain Ravaillac...

Les Protagonistes

DON CESAR
For 13 Dex 15 End 12 Esp 14 Char 14 Chan 13
Rapière. Habileté : 17, CBT (Chance de Base de Toucher) : 15, Parade : 14.
Dague. H : 17, CBT : 13, P : 13.
Pistolet. H : 18, CBT : 15.

LEFRANC
For 10 Dex 15 End 12 Esp 10 Char 8 Chan 11
Dague. H : 15, CBT : 12, P : 12.

HENRI DE SAINT BRIS
For 9 Dex 11 End 10 Esp 13 Char 10 Chan 12
Rapière. H : 13, CBT : 12, P : 11.
Dague. H : 13, CBT : 10, P : 10.

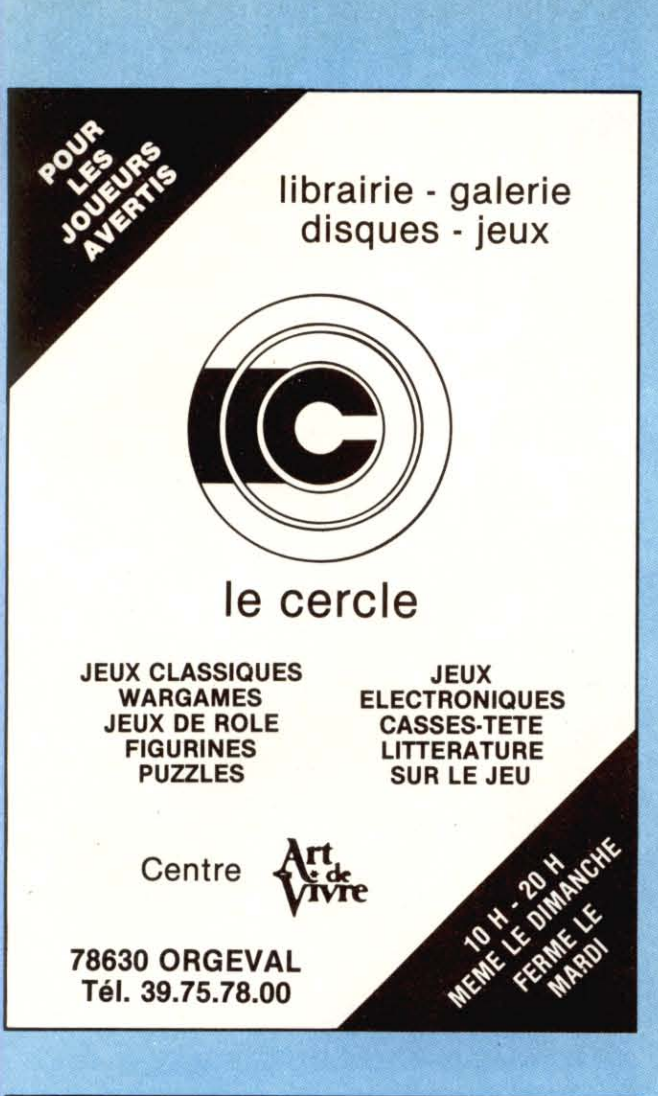
VALET (ou mendiant)
For 14 Dex 10 End 11 Esp 9 Char 10 Chan 10
Coutelas. H : 14, CBT : 15, P : 14.
Bagarre. H : 14.

COMPLOTEUR
For 13 Dex 13 End 12 Esp 11 Char 10 Chan 10
Rapière. H : 15, CBT : 14, P : 13.
Dague. H : 11, CBT : 9, P : 9.
Pistolet (ou arquebuse). H : 9, CBT : 8.

JOHN WINTHORPE
For 12 Dex 14 End 13 Esp 13 Char 11 Chan 12
Rapière. H : 15, CBT : 14, P : 13.
Dague. H : 14, CBT : 11, P : 11.
Pistolet. H : 9, CBT : 10.

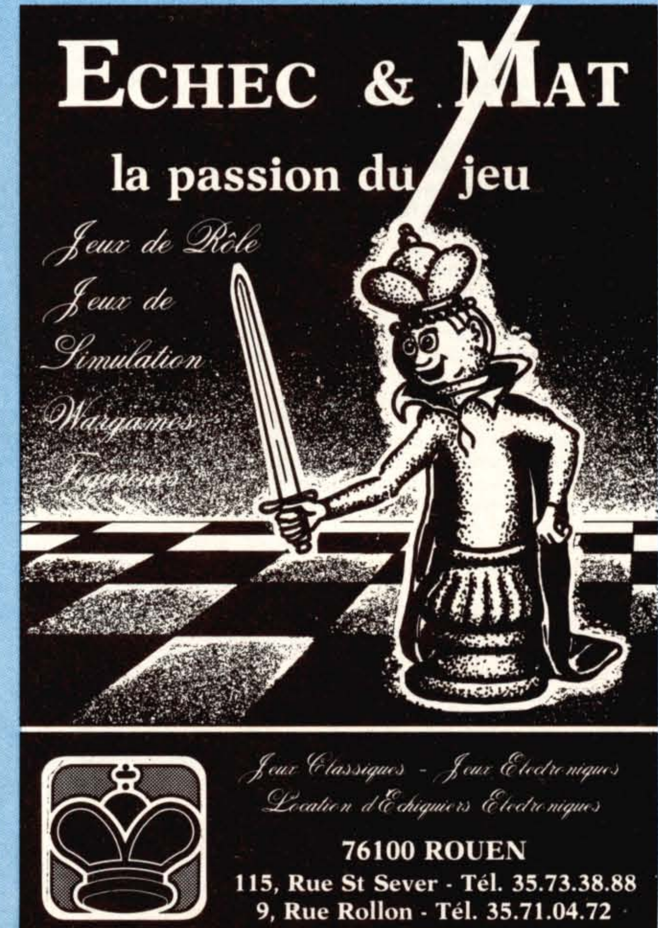
LA FOSSE
For 10 Dex 13 End 12 Esp 15 Char 11 Chan 10
Rapière. H : 17, CBT : 15, P : 14.
Dague. H : 16, CBT : 13, P : 13.
Note : La Fosse connaît la fameuse « Botte des Jésuites ». Il lui faut deux tours pour la préparer (où il ne fait que des coups normaux), puis il doit programmer une attaque en « flèche ». Dans ce cas, il ne tiendra pas compte des malus éventuels dus à la défense de l'adversaire. Ce dernier voit son parade et sa parade instinctive réduites de moitié. Si le jet est réussi (bonus +2), le jésuite a droit à 2D20 supplémentaires pour la localisation du coup (il vise la tête). Une blessure sérieuse porte automatiquement à la tête.

Texte
Denis Beck
Illustration
Pierre Koernig
Plans
Stéphane Truffert


POUR LES JOUEURS AVERTIS
librairie - galerie
disques - jeux
le cercle
JEUX CLASSIQUES
WARGAMES
JEUX DE ROLE
FIGURINES
PUZZLES
JEUX
ELECTRONIQUES
CASSES-TETE
LITTERATURE
SUR LE JEU
Centre Art de Vivre
10 H - 20 H
MEME LE DIMANCHE
FERME LE MARDI
78630 ORGEVAL
Tél. 39.75.78.00


Feerics !!
le choix ...
... l'accueil
RELAIS JEUX - DESCARTES
Centre Commercial
ART DE VIVRE
78140 VILLACOUBLAY
Du Mardi au Dimanche
De 10 h. à 20 h.
Tél.: 39 56 65 79


FAITES CONNAITRE
VOTRE BOUTIQUE...
CET EMPLACEMENT
EST POUR VOUS
!...
Réservez-le en
téléphonant à
Isabelle
au 16 (1)
45.63.01.02.


ECHEC & MAT
la passion du jeu
Jeux de Rôle
Jeux de
Simulation
Wargames
Jeux Classiques - Jeux Electroniques
Location d'Echiquiers Electroniques
76100 ROUEN
115, Rue St Sever - Tél. 35.73.38.88
9, Rue Rollon - Tél. 35.71.04.72

Le frère de sang



Introduction

Cette introduction doit être lue au zone-kid Marc Ferganetti et constitue l'entrée en matière du scénario.

Le vacarme mêlé de ta petite soeur, du poste de télé et de la dispute entre tes parents t'a poussé sur le coup de six heures hors de ton logis. Tu as foncé au café pour te changer les idées... A cette heure, « le Voilier » est bondé, et l'amicale des commerçants discute sec au comptoir tout en sirotant gros rouge, Ricard et demi mousseux. Silencieusement, tu t'es jeté au fond du rade en commandant une bière. Le juke-box balance insouciant « le Blues du Blanc » et tu ne peux t'empêcher d'avoir un petit sourire amer... Ouais, le Blues du Blanc, c'est bien ça. Pire, c'est carrément le grand flip du glauque...

Décidément, tout va de mal en pis. D'abord « l'ambiance » familiale se dégrade fortement depuis que ta mère a arrêté de bosser, coup dur pour la tranquillité. Ensuite, il y a une semaine, la belle Lydia Convinsky t'a plaqué et tu n'as pas trop bien compris pourquoi. Le *« entre nous ça ne peux plus marcher »* n'était pas très clair. Oh, bien sûr, tu as essayé d'en savoir plus, mais impossible. La rupture bête et brutale.

La bière n'est pas fraîche mais tu n'as pas envie de gueuler. C'est bien la première fois. Putain, le seul qui pourrait te remonter le moral serait ton frolo Thierry, mais ça fait deux semaines qu'il s'est cassé sans laisser d'adresse. Quant à tes copains, tu es trop fier pour aller leur demander de l'aide.

Tu es tellement plongé dans tes sombres pensées que tu n'as même pas vu arriver « Gros Mike », le copain de ton frère, qui te lance : *« Hé Marc, ça av ? »*

Il s'assoit à ta table et commence à te parler. Tu entames avec lui une discussion pendant une heure et cinq demis. Au bout d'un moment, il te lance : *« Au fait ton frère, il est où... il a réglé ses ennuis avec Kolkoz ? »*. Tu ne comprends pas la question, étant donné que tu n'es pas au courant. Après avoir demandé des éclaircissements, tu apprends que ton frère est recherché par un dénommé Kolkoz (un Redskin du nord de Paris). Mike ne sait pas pourquoi, mais cela semblait très grave, question de vie.

Puis Mike se lève et te salue. Il doit partir à l'armée ce soir et les demis l'ont un peu assommé. Il te laisse donc perplexe. Trop obnubilé par tes propres problèmes, tu n'avais pas pensé à la « disparition » de ton frère. Lui en tout cas a l'air d'avoir de gros problèmes, et pas en toc !

Soudain, tu t'inquiètes et décides de le retrouver, mais tu réalises qu'il est bientôt sept heures et demie et que tu es attendu pour manger... la crainte.

L'histoire

Tout avait commencé il y a quelques semaines (cinq pour être précis)...

Thierry avait pour petite amie une dénommée Christine, follement amoureuse de lui. Mais celui-ci commençait à être fatigué de ses exubérances. Tout a basculé lors d'une fête chez un copain de Marc où Thierry et sa grosse, s'étaient pointés.

Christine était complètement défoncée et somnolait sur un sofa, Marc discutait avec ses potes et Thierry s'emmerdait. Il avait remarqué que Lydia Convinsky, la petite amie de son frère Marc était allée dans la cuisine. A chaque fois qu'il l'avait rencontré auparavant, il avait été séduit par son speed, sa gueule d'amour et son rire. Il alla la rejoindre dans la cuisine. Ils étaient seuls, et Thierry remarqua que Lydia avait des sentiments identiques aux siens. Ils discutèrent donc durant un long moment, tandis que de l'autre côté, la fête battait son plein. Puis une chose en amenant une autre, ils s'étaient rapprochés l'un de l'autre. En un éclair, Thierry ne put surmonter son désir brûlant et il embrassa les lèvres de la jeune fille qui se dérobèrent d'abord, pour se livrer conquises ensuite. Ils se promirent de se revoir, et sortirent de la cuisine pour ne pas éveiller les soupçons. Thierry était tiraillé entre deux sentiments... L'amour fraternel et ce qu'il couvait pour la chérie de son frère.

Christine avait bien eu un doute mais l'avait vite oublié le soir dans le lit avec Thierry, qui, pendant l'amour, pensait à Lydia. Thierry et Lydia se revirent plus d'une fois et passèrent deux semaines idylliques. Mais Christine, un jour, aperçu Thierry et Lydia s'embrassant près d'un cinéma. Folle de rage, elle s'enfuit et se mit à préparer une vengeance pour châtier Thierry de sa trahison. Le plan était digne de son esprit machiavélique...

Tout d'abord, elle organisa une rencontre entre Thierry, elle et son frère, Kolkoz, le Redskin. Là, dans un café, elle parla de tout et de rien, comme si elle n'était pas au courant. Elle glissa ostensiblement dans la conversation que son frère magouillait dans la dope. La soirée pris fin normalement.

Le lendemain, Thierry décidai de tout avouer à Christine et de la plaquer. Il y eut une dispute énorme qui fit trembler tout l'immeuble. Quand Thierry descendit les escaliers, elle lui hurla cette délicate menace : *« tu payeras, sale porc ! »*.

En claquant la porte, elle passa à la seconde phase de son plan. Elle demanda à l'un de ses anciens petits amis (Thibault Ferro, qui était toujours fou d'amour pour elle, mais qu'elle méprisait) de lui rendre un petit service, qu'elle paya en lui faisant la farce du grand amour.

Celui-ci accepta et appela le frère de Christine en se faisant passer pour Thierry. Il lui demanda de lui apporter 5 grammes de Stardust en échange d'un bon paquet et lui fixa un rendez-vous le soir. Ensuite, elle appela les pandores en se fai-

Ce scénario est destiné aux joueurs découvrant Zone pour la première fois. Le Zone-Master se devra de bien le lire et d'assimiler clairement l'enchaînement des actions, afin de pouvoir en tirer le maximum. L'ambiance est le mot-clé.
L'aventure est prévue pour environ six zone-kids, dont un qui aura le rôle principal. Celui-ci, Marc Ferganetti, a un frère de 20 ans et une petite soeur d'environ 8 ans. Les personnages devront être de niveau un ou deux s'ils sont cinq ou six, mais de niveau trois ou quatre si le nombre de joueurs est de trois ou moins.

sant passer pour une mère de famille découragée, et les supplia d'appréhender l'individu qui refilait de la drogue à son fils. Elle déclara qu'elle préférait garder l'anonymat, car elle se sentait lâche et coupable d'agir de la sorte, et balança ainsi son frère.
Enfin, elle alla trouver son frère avant qu'il ne parte pour le rancard, dit que Thierry était un enfoiré, qu'elle l'avait laissé tomber et qu'il devait se méfier de lui. Comme elle le supposait, son frère s'en foutait. Il partit pour le rendez-vous, prudent malgré tout.
Lorsqu'il arriva, il tomba nez à nez avec les flics qui l'arrêtèrent immédiatement. Christine avait suivi son frère avec les membres de sa bande. En voyant ce qui arrivait, les Redskins foncèrent sur les poulets et sortirent Kolkoz de ce piège à rats. Ensuite, elle dit que Thierry l'avait balancé par vengeance, puisqu'elle l'avait laissé tomber. Le cerveau poussif de Kolkoz admit tout de suite cette conclusion et la tête de Thierry fut mise à prix.
Celui-ci buvait sa bière dans le café après le boulot à l'hôpital, quand il vit débarquer les Redskins armés de manches de pioche. Ils foncèrent sur lui, déclenchant une formidable baston d'où Thierry put se tirer, grâce à l'intervention de la police qui fit diversion.
Au même moment, Lydia annonça sa rupture à Marc, sans lui donner de détails. Thierry lui avait précisé qu'il préférait annoncer le reste de la nouvelle à son frère. Le soir, Thierry réussit à se planquer chez une de ses collègues de travail de l'hôpital. Il savait qu'il était recherché, mais pensait juste que Christine avait demandé à son frère de lui faire peur pour se venger... Cela ne pouvait pas durer éternellement, Kolkoz ayant sûrement d'autres chats à fouetter.
(Pour ceux qui voudraient en savoir plus, lisez donc quelques recueils de la collection Arlequin).
Note au MJ : Voici donc l'explication et la situation actuelle de l'histoire qui pourra être reconstruite par Marc lors de son enquête pour retrouver son frère, à travers plusieurs indices. Il faut tout de même savoir que l'histoire n'est pas statique et que les actions entreprises par Marc et ses potes pourront entraîner d'autres événements.

Les personnages principaux du scénario

THIERRY FERGANETTI

Fils aîné des époux Ferganetti (Arthur et Marie, née Jiena), il est actuellement âgé de 21 ans. Jeunesse turbulente, études loupées, ancien kepon, il a donné dans la déraison ultime, avant de se calmer un peu il y a un an. Il a trouvé un boulot dans un hôpital où il s'occupe de la cafétéria et de la cantine. Il a connu Christine dans une soirée, puis ils ne se sont plus quittés. Mais pour lui, c'était plus pour marquer un changement dans sa vie qu'un véritable amour. Il a toujours été excédé par la violence pathologique du comportement de la jeune fille.

Age : 21 ans.
F15/I14/C28/D14/R14/B13
Punk 77 6ème niveau, CE :64, Pdv :16, Pr :48.
Cran d'arrêt 80 %, Course 70 %, Coup de poing 70 %, Conduire auto 80 %, Escalader 65 %, Mécanique 55 %, Crocheter 45 %.

LYDIA CONVINSKY

Cette petite rockeuse au sourire ravageur, à l'esprit fin et rapide, au corps très femme (et très tôt), en a séduit plus d'un. Son caractère passionné est malheureusement aussi emporté que changeant, mais elle est si sensible qu'elle ne sait pas faire le mal (ou presque). Elle a été très amoureuse de Marc, mais elle a vu en son frère, le même Marc en plus mature, et a reporté son amour sur Thierry. Aussi, tous les deux sont devenus inséparables ; et lorsque Thierry a eu les problèmes que l'on sait, elle a convaincu sa grand-mère de l'héberger.

Age : 17 ans.
F10/I13/C25/D16/R14/B16
Cat 1er niveau, CE :25, Pdv :7, Pr :18.
Chanter 55 %, Course 35 %, Baratiner 65 %.

CHRISTINE BLANCHE

Belle, légèrement follingue, speedée au dernier degré, cherchant le fun jusqu'à l'outrance, ouverte et sans gêne, Chris est la représentation d'une belle zone-kid sauvage. Elle nourrit une passion dévorante pour Thierry, une passion qui l'a amenée à la haine. Ses yeux noirs reflètent son âme, qui ne refuse rien pour arriver à ses fins. Elle veut la mort de Thierry, mais si elle le rencontre à nouveau, elle hésitera et il y a 55 % de chance qu'elle le sauve (ou du moins qu'elle essaie, vu le caractère de son frère).

Age : 19 ans.
F12/I14/C23/D12/R12/B16
Punk 77 3ème niveau, CE :35, Pdv :9, Pr :26.
Baratiner 60 %, Matraque 65 %, Docs 55 % ; Système D 65 %.

KOLKOZ (Paul Blanche)

La violence est son milieu et sa vie. Kolkoz n'a rien d'un tendre et la pauvreté ultime de ses parents l'a convaincu de la pourriture environnante. Il vit de la chourre et du deal, et a su s'entourer d'une bande tristement célèbre, le Kremlin Kontingent. Ce qu'il veut, c'est crever la panse de Thierry, et pour ça, il utilisera tous les moyens et ne s'arrêtera qu'à la victoire (ou la mort). Inutile de discuter avec lui, il ne comprend pas les subtilités et est borné, buté et intraitable.
Sa bande compte 22 Redskins (8 du 1er niveau, 4 second, 4 troisième, 6 quatrième, 2 cinquième).

Age : 23 ans.
F18/I8/C32/D12/R16/B10
Redskin 8ème niveau, CE :88, Pdv :22 Pr :66.
Fusil 85 %, Pistolet 75 %, Crocheter 80 %, Mécanique 65 %, Course 55 %, Premiers soins 45 %, Conduire 65 %.

THIBAULT FERRO (l'ex de Chris)

D'aucuns auront surnommé ce crétin fini de pantin ridicule qui ne sait rien refuser à sa petite amie Chris. Bien qu'elle l'ait délaissé pour Thierry, il l'attendait toujours. Lorsqu'elle est revenue, il n'a pas su lui dire non, et l'a aidée à enfoncer Thierry. Il s'en serait foutu s'il ne s'était pas aperçu qu'elle aimait toujours Thierry et qu'elle se foutait de lui. C'est en tout cas ce qu'il a compris en lisant le journal intime de la jeune fille (Waow). Aussi, ce qu'il veut, c'est voir Thierry se casser et ne plus entendre parler de lui, car dans sa tête d'allumette, il pense que si elle retrouve Thierry, celui-ci reviendra avec elle. Aussi, si les zone-kids entrent en contact avec lui et qu'ils discutent quand même un peu, Thibault leur confiera le journal intime de Chris (où l'on trouvera l'explication du plan machiavélique de la jeune fille).

Age : 19 ans.
F12/I8/C25/D14/R16/B13
Loubard 4ème niveau, CE :49, Pdv :13, Pr : 39.
Conduire bécane 70 %, Mécanique 55 %, Course 55 %, Escalader 65 %, Santiags 65 %.

Passons aux choses sérieuses

Nous en étions donc restés au repas dans la famille Ferganetti, qui est un moment d'une rare intensité. Quand Marc débarque, son père, Arthur, se contente de hausser les sourcils. Quant aux copains de Marc (les joueurs), qui ont téléphoné entre temps, ils ont été invités par Marie, la mère.
Lors du repas, la petite soeur branche un des potes de Marc, et lui pose les questions suivantes :
- *Qu'est ce qui est noir, qui vit dans un arbre et qui est très méchant ?*
- *Tu veux jouer à l'élastique ?*
- *Non ? à la corde à sauter ?*
- *La maicresse elle a dit que quand t'étais petit, elle t'avait donné une fessée déculotté, hihihi...* (les autres convives baissent la tête, en masquant un rire, observant l'évolution des moules dans la soupe marinière... -1 pt de moral pour la victime).
Une fois le repas fini, Marc pourra regarder dans le bureau de son frère, qui est dans sa chambre. Il y trouvera l'adresse

NOM DU JOUEUR:
NOM: Ferganetti Prénom: Marc
Points d'expérience: 1500 Age: 17 ans Classe: teddy boy Niveau [2]
Etudes (classe,lycée): Lycée, 1ère G Revenu: 80 Fr/semaine
Adresse:
Parents: Inspecteur de l'licence Politique: Centriste lib. Type d'habitation:
Frères et soeurs: 1 petite soeur (8 ans), 1 frère (20 ans) Niveau social: Cadre moyen

FORCE	12	Bonus: +1	Poids portable: 84 Kg.
INTELLIGENCE	12	Mémoire: 36 %	Culture générale: 60 %
CONSTITUTION	27	Rés. maladies: 61 %	Rés. alcool: 61 %
DEXTERITE	14	Esquive: 42 %	
RAPIDITE	14	Charmer: 75 %	Draguer: 56 %
BEAUTE	15		

Constitution évolutive: 34
Moral: 21 Points de notoriété: 0 PDV(1/4) 9 PR(3/4) 25
FAVE [3] FASA [4] Stress:

19-20	Tête	Prot: 0	Dom:
16-18	Bras droit	Prot: 3	Dom:
13-15	Bras gauche	Prot: 3	Dom:
12	Coffre	Prot: 3	Dom:
10-11	Bide	Prot: 3	Dom:
9	Bas-ventre	Prot: 1	Dom:
5-8	Jambe droite	Prot: 2	Dom:
1-4	Jambe gauche	Prot: 2	Dom:

Acrobatie (10), Argot (10), Art martial (00), Baratiner (10), Camouflage (10), Chanter (10), Conduire auto (15), Conduire bécane (10) 40, Conn. du milieu (05), Crocheter (05), Escalade (10), Etranger (?), Faire pitié (10), Insulter (10)
Baby-foot (05), Flipper (15), Mar. Silence (05), Mécanique (10) 60, Médecine (00), Musique (10), Pick-pocket (10), Prem. Soins (05), Sauter (10), Système D (10), Verlan (20), Course (10) 50

Armes	Type	Dégats	%	CP
Santiags	2	1D6+3	65	01/03
Barre à mine	1	1D6	20	01/02

Equipement: Teddy - Santiags - montre - jean - T-shirt

ZONE KID

59

de Christine, avec une de ses lettres :

Théthé,
Je t'écris de chez ma mère, pour te dire que je m'ennuie sans toi, et pis mon salaud, j'oses espairez que c'était pas sérieux ton plan avec la grosse brune dans la tefai de ton frolo.
Ta Chris (Tefer Phos)
Ps : fais pas de connerie, ça serait trop con.

Toujours dans ce splendide bureau blanc en plastique, orné d'autocollants divers, il y a l'adresse de l'hôpital, plus le nom d'une jeune fille :

Mlle Kathia Courje t'invite à son anniversaire le 14 (du mois dernier)
Hôpital Broca
111, rue Broca
Paris

Les zone-kids vont maintenant devoir explorer toutes les pistes qui se présentent.

L'hosto

Devant l'hôpital qui se trouve dans le 13ème arrondissement, il y a 3 Redskins qui observent visiblement les allées et venues. Ils n'ont pas l'air de vouloir chercher la cogne, car ils s'écartent devant les petits chinois (surtout ceux de la bande de Yen Ki, qui fait la loi dans le quartier). Si les aventuriers les accostent, ils gonflent le torse, mais ne répondent aux provocations que dans le dernier des cas.

Redskin 3ème niveau, PR :36, PdV :12.
Docs 80 %, Course 65 %, Conduite 40 %.

A l'intérieur de l'hôpital, les jeunes sont très mal reçus, tout le monde étant sur les nerfs, vu le nombre d'arrivées. On répondra évasivement à leur question à l'accueil.

Un jet de « Charmer » réussi à l'encontre de la grosse matrone de l'accueil supprime quelque peu les velléités. Elle livre alors les renseignements désirés. En principe, ils seront de cette nature :

-Oui, je suis libre ce soir.
-Non, on n'a pas revu Mr Ferganetti depuis l'histoire du café...
-Oui, effectivement, je connais Mlle Courje, c'est une infirmière.

Quoiqu'il en soit, il n'est pas question de donner l'adresse de quiconque. Si les aventuriers insistent, l'infirmière invoque qu'elle a du travail. S'ils insistent vraiment quelques externes se font une joie d'aider l'infirmière de garde :

Sans classe 4ème niveau (1D6 externes), PR :45, PdV : 15.
Art Martial 65 % (boxe), Course 50 %, Premiers soins 75 %, Médecine 80 %.

En cas de boxon supplémentaire, la police est prévenue.

Mlle Courje, 12, rue Tolbiac, n'a pas le téléphone, donc les « renseignements » ne peuvent donner d'indications.

Il ne reste dans ce cas que le registre des infirmières de garde, qui est sur la table de l'accueil ou bien attendre celle-ci qui viendra seulement dans 2 jours à l'hôpital.

En face de l'hôpital, il y a le café où s'est passé le combat. Le patron ne veut pas en parler, mais si les zone-kids allongent le grisbi, il est possible qu'il se laisse attendrir.

En fait, il ne sait rien, si ce n'est qu'un gars de l'hosto s'est fait attraper dans son café, mais qu'il a réussi à se calter grâce à l'intervention de la police, prévenue par une jeune infirmière... (oui, c'est bien Kathia Courje).

Dans ce chapitre, les joueurs doivent récupérer l'adresse de l'infirmière, s'ils ne l'ont pas déjà.

Chez les Craignos

La douce et aimable Christine habite dans le 20ème arrondissement, Boulevard de Belleville, au 119. Elle vit avec son gentil frangin Kolkoz qui ne sera pas là au moment où les aventuriers viendront.

Accueil assez sec. Chris leur demande ce qu'ils veulent (elle n'a vu qu'une seule fois le frère de Thierry et ne se rappelle pas que Lydia est son ancienne petite amie).

Si Marc mentionne le nom de son frère, elle dira : *Et alors, j'ai pas peur mecton...*

Si les aventuriers n'ont pas l'air de comprendre, elle se ravise et les fait entrer, puis elle va dans sa chambre chercher un flingue et passer un coup de fil aux copains de son frère, tout en prétextant de prendre des bières (elle ferme la porte derrière elle).

Puis elle commence par demander où se trouve Thierry, ce qu'il veut et pourquoi il a envoyé son frère. Si les aventuriers n'ont toujours pas l'air de comprendre et disent qu'ils cherchent aussi Thierry, elle se ravise et attend patiemment les potes de son frère (Kolkoz).

Mais là où ses plans risquent de sombrer (et si les personnages ont déjà pris des renseignements), c'est quand « P'tit Steph », un Redskin 1er arrive dans l'appartement de Chris en disant : *J'm'emmerde, tu veux aller au ciné, ou tu sors avec l'aut' con de Thibault ?*

Si les aventuriers font le rapprochement avec les Redskins qui cherchent Thierry, ils comprennent qu'il faut se calter. En mattant par la fenêtre, ils voient d'ailleurs se pointer une dizaine de Redskins... Tenter de prendre Chris en otage est une mauvaise idée... elle a un flingue.




Appartement de CHRIS

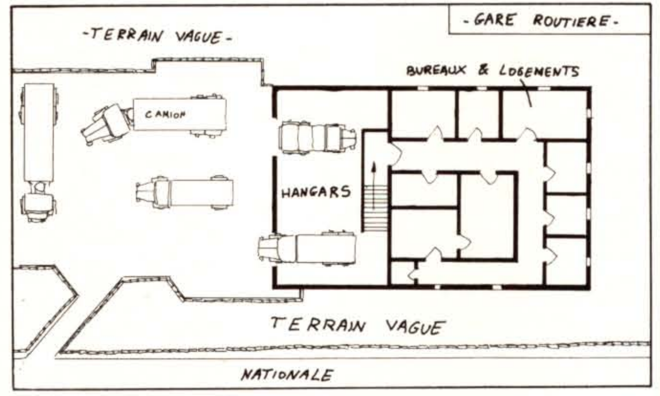
Si les aventuriers arrivent à se casser, ils sont suivis dans tous leurs déplacements par un Beur du nom de Roger Fet'Nat qui est très habile...

Si en chopant un Redskin, ils lui demandent plus de renseignements (le faire parler quoi !), ils peuvent obtenir des choses intéressantes :

-L'adresse et le nom de Thibault Ferro, dont a parlé P'tit Steph (un bon point pour le joueur ayant de la mémoire).
-Kolkoz est le frère de Christine (elle ne l'avait pas dit). Et Thierry a balancé Kolkoz car il vendait de la drogue (explication « officielle »).
-On ne sait pas où est Thierry, mais on le recherche dans tout Paris, avec l'aide de toutes les bandes à qui Kolkoz fourgue de la dope...

Traîner dans le quartier peut être dangereux, une fois la description des zone-kids donnée. Il y a 35 % de chance par heure de rencontrer une bande de 8 Redskins.

Thibault Ferro « Fifi », vit seul dans un appartement et il livrera les renseignements donnés dans le chapitre « L'histoire ».



La blouse de l'infirmière

Si les zone-kids sont suivis (c'est à dire qu'ils sont déjà allés chez Chris) une bande de Chinois, alliés à Kolkoz pour la circonstance, les attaquera chez Kathia.

En fait, Kathia a peu de choses à dire. En effet, Thierry est venu se réfugier chez elle, lorsqu'il venait de se faire attaquer dans le café. Ensuite, après avoir téléphoné, une jeune fille brune est venue le chercher et ils sont partis ensemble. La jeune fille (dont elle ignore jusqu'au prénom) était belle, environ 18 ans...

Les Chinois
10 1er niveau, PR :32, PdV :8.
Batte 65 % (Force 12).

Retour case départ

Une fois la plupart des renseignements collectés, les zone-kids doivent rentrer à Mocheville, afin de voir Lydia, qui est la seule à savoir où se trouve Thierry.

Si les aventuriers n'ont toujours pas trouvé que Lydia est la petite amie de Thierry, et s'ils ont été chez Chris (sinon, ils sont vraiment archi-nuls), l'un deux se fera choper par les Redskins (quand il rentre chez lui par exemple) qui essayent de savoir où habite Lydia (la seule Lydia que connaisse le groupe étant l'ancienne petite amie de Marc). Chris sera avec eux. Si le personnage ne veut pas mourir, il vaut mieux qu'il parle. Sinon, ils le laissent pour mort et les Redskins en chopent un autre.

Si Marc va chez les parents de Lydia, ceux-ci, après l'avoir accueilli royalement, disent qu'elle est partie chez sa grand-mère, à Blanc-Mesnil, et ils donnent l'adresse. Ils disent aussi qu'ils ont reçu la visite d'une jeune fille très polie qui leur a demandé la même chose. Ils ont accepté... Stress !

Si les Redskins viennent juste d'apprendre l'adresse de Lydia, il y aura une baston, devant la porte de la maison (12 Redskins).

Oh mère-grand que vous avez...

La grand-mère de Lydia ne sait rien, ne dit rien. Lydia nie tout en bloc. De toute façon, Thierry travaille dans une gare routière, et vit dans une pièce aménagée dans cette même gare.

Le soir venu, les Redskins débarquent chez la grand-mère, afin de trouver Thierry. Ils enlèvent la grand-mère qui leur dit où est Thierry, tandis que les autres retiennent les aventuriers.

Après, Lydia accepte de conduire Marc à la gare routière, récupérer la grand-mère et sauver Thierry.

Thierry s'est planqué parmi les camions. La bande complète des Redskins est là, elle aussi, dispersée parmi les camions. Combat...

Quand il finira, Lydia ira se réfugier dans les bras de Thierry s'il n'est pas mort, et, dans le cas contraire, elle pleurera sur sa dépouille. Et Marc perd 10 pts de moral. Sniff...

The End

Texte
Eric Bouchaud
Illustration
Patrick Comes
Plans
Stéphane Truffert

Zone est un jeu auto-produit. Il est donc possible que vous ayez des difficultés à vous le procurer. Dans ce cas là, envoyez 125 Frs chez Théry-Bouchaud et Cie, 8 rue Gallieni, 78220 Viroflay.


TEMPS LIBRE
NOTRE MEILLEURE PUBLICITE,
CE SONT NOS CLIENTS QUI LA FONT !
Métro St PAUL
Tel 42 74 06 31
22, rue de Sévigné 75004 PARIS

Voilà quelques semaines que vous êtes arrivé à Laelith. Comme nombre d'étrangers, vous avez trouvez à vous loger dans une auberge de la Terrasse de la Prospérité et, fasciné par la complexité de la Cité Mystique, vous avez commencé à dépenser vos pièces d'or sans compter... Or depuis quelques jours, vous ne vous sentez pas bien. Une mystérieuse maladie vous a frappé. Tout votre corps est douloureux, vous transpirez sans motif apparent, un étau vous broie le coeur en permanence. Vous avez commencé à maigrir ; tous les matins, votre réveil est une torture. C'est en vain que vous avez porté des offrandes dans chacun des quatre temples, en vain que vous avez consulté les médecins les plus réputés... et les plus chers. Vous vous sentez de plus en plus mal. Votre bourse ne va pas mieux que vous. Tout cela a coûté très cher et il ne vous reste plus que 20 pièces d'or.
C'est alors que vous avez entendu parler du Guérisseur Aveugle. Ce personnage, vous a-t-on dit, vit dans la Rue Grouillante : une des rues les plus étranges du quartier le plus insolite de tout Laelith : la Terrasse du Châtiment.



UN SCENARIO pour Solo CASUS BELLI

Le Guérisseur Aveugle

Pour peu qu'on soit capable de lui indiquer avec précision la date et l'heure actuelle, ce personnage peut vous guérir de toute maladie quelle qu'elle soit. Cette condition ne vous semble pas un problème. Vous êtes un fin astrologue et vous pouvez indiquer l'heure rien qu'en regardant le ciel, mieux qu'un cadran solaire. Vous avez donc décidé de vous rendre à la Terrasse du Châtiment, aujourd'hui même, le 13ème jour après le solstice d'été.
Vous savez peu de choses de la Terrasse du Châtiment, sinon que ce quartier obéit à des « règles » très personnelles. Entre autres, vous a-t-on dit, il ne faut jamais y être débiteur. Tout service, quel qu'il soit, doit être payé. Vous avez bien retenu ce renseignement.
Cette aventure solo se joue sans jet de dés. Elle consiste uniquement à faire les bons choix au bon moment. La seule contrainte est de tenir un décompte exact de vos pièces d'or. Au départ, vous en possédez 20.

1. Vous avez remonté toute la ville, passé le Pont des Morts et vous gravissez maintenant l'Echelle Monte en Ciel. A votre droite, des ruelles s'ouvrent vers le quartier mystérieux où vous n'osez encore pénétrer. L'Echelle est presque déserte. Rares sont les passants qui entrent dans la Terrasse du Châtiment et, chose étrange, personne n'en sort !... Vous aimeriez bien pourtant demander un renseignement. C'est alors que vous apercevez trois enfants en guenilles, accroupis dans le ruisseau, en train de jouer aux osselets. Brrr ! Vous n'avez même pas envie de connaître la provenance de leurs osselets. L'un d'eux, le plus grand, a une bouche entièrement vide de dents et des croûtes sur la tête en guise de cheveux. Le plus jeune n'a que trois doigts à chacune de ses mains bizarrement tordues, ce qui ne semble pourtant pas nuire à son habileté aux osselets. Le troisième est une fillette. Elle a à peine dix ans et pourtant son visage maigre est fardé de rouge et de bleu comme celui d'une vieille courtisane. Les trois gosses ont noté votre présence et relevé la tête, interrogateurs... Vous sortez une pièce d'or de votre bourse et vous vous décidez à demander à l'un d'eux le chemin de la Rue Grouillante. Mais à qui vous adressez-vous ? Au grand garçon édenté ? (5) Au plus jeune ? (10) ou à la fillette ? (15)

2. Partout s'amoncellent les reliques les plus étranges aux prétendus pouvoirs les plus divers. Partout où se portent vos regards, ce n'est qu'étals bigarrés, tréteaux multicolores, camelots s'égosillant à vanter la vertu de leurs miracles... (27)

3. Guidé par la musique, vous vous faufilez entre les étals. Hélas, un attroupement vous gêne un instant et quand vous croyez enfin apercevoir le musicien, la musique s'estompe. Dans le silence revenu, la douleur recommence à battre dans votre tête. Heureusement, la jeune fille est toujours à vos côtés.. Compatissante, elle vous offre en souriant une nouvelle cuillerée de miel blond. Vous l'avalez, et c'est miracle... (32)

4. Les six malandrins ont dégainé des épées courtes aux lames bizarrement engluées de noir. Très vite, vous comprenez que le combat est inégal. Vous vous défendez furieusement, mais que faire contre six lames empoisonnées ? Quand vous vous écroulez sur le pavé, votre dernière pensée avant de mourir est que vous n'aurez plus jamais besoin du Guérisseur Aveugle...

5. Avec un sourire qui dévoile entièrement la cavité noire de sa bouche édentée, le garçon empoche la pièce d'or et bondit dans la ruelle. *« Par ici, Messire ! Suivez-moi... »* Et sans se retourner, il vous entraîne, bondissant sur les pavés inégaux. Vous le suivez à grand peine à



la rue toute entière semble vibrer d'un grand éclat de rire silencieux. Vous continuez néanmoins à marcher. Avez-vous la berlue ? Un instant, il vous a semblé qu'un profil de gnome sculpté à l'angle d'une corniche vient de vous adresser un insolent pied-de-nez ! Et la rue moqueuse paraît se rengorger...Vous finissez par découvrir sur votre gauche un petit escalier perpendiculaire qui s'enfonce entre deux pans de murs lépreux. Décidez-vous de l'emprunter ? (47) Ou, par crainte de vous égarer davantage, préférez-vous faire demi-tour ? (20)

9. Vous gravissez à nouveau l'escalier et la passerelle de bois vermoulu qui enjambe la rue. Hélas ! Si la passerelle a pu supporter votre poids une fois, par un curieux caprice, il s'avère qu'elle se refuse à le supporter une deuxième. Alors que vous êtes à cinq mètres au dessus du pavé, tout s'écroule... Les os brisés, le crâne fracassé, vous vous souvenez trop tard d'une autre rumeur à propos de la Terrasse du Châtiment : il ne faut jamais y faire demi-tour... Et votre dernière pensée avant de mourir est que vous n'aurez plus jamais besoin du Guérisseur Aveugle...

semble que les maisons sont subtilement différentes... (28)

13. Vous tentez de retrouver le musicien parmi la foule, mais quand vous croyez vous en être approché, la mélodie s'estompe. Aucun flûtiste n'est en vue.Et votre tête redevient atrocement douloureuse. Une jeune fille vêtue d'une tunique de soie jaune vous propose en souriant une cuillerée d'un beau miel blond pour chasser les douleurs de votre tête. Le prix modique est d'une pièce d'or. Acceptez-vous ? (32) Refusez-vous ? (55)

14. Partout s'amoncellent les reliques les plus étranges. Partout où se portent vos regards, ce ne sont qu'étals bigarrés et camelots vantant les prodigieux pouvoirs de leurs marchandises... (27)

15. La fillette empoche la pièce avec un clin d'oeil roué. Puis, tout en cambrant ostensiblement ses maigres hanches, elle vous entraîne au long de la ruelle. *« Par ici, messire, dit-elle d'une voix étonnamment rauque pour son jeune âge, suivez-moi... »* Après un dédale de murs lépreux, elle ouvre une petite porte et vous fait pénétrer dans un jardin abandonné. Les ronces qui s'accrochent à vos chausses semblent vous déconseiller de continuer plus avant. Vous vous arrachez à leur étreinte et continuez néanmoins. A l'autre bout, le jardin donne directement dans une ruelle. Là, sur votre droite, un escalier de bois vermoulu donne accès à une passerelle qui traverse latéralement la rue pour aller se perdre de l'autre côté entre les maisons. Assise sur la première marche, une vieille femme berce une poupée de chiffon. Elle lève un doigt crochu et, sans mot dire, vous fait signe de monter l'escalier. La fillette s'est cependant engagée dans la ruelle. Que faites-vous ? Vous continuez à la suivre ? (24) Ou vous montez l'escalier ? (36)

Plutôt que de découvrir par des écrits divers un nouvel aspect de la ville du Roi-Dieu, nous vous proposons ce mois-ci d'aller explorer en solo les ruelles de la Terrasse du Châtiment (voir CB 35). Ici, pas de règles ou de dés à jeter, juste des choix en fin de paragraphe. Nous vous souhaitons bonne chance. Vous en aurez besoin.

travers un dédale de rues tortueuses et d'escaliers étroits croupissants sous la mousse fangeuse. Lorsqu'il ralentit enfin le pas, vous vous trouvez dans une rue où il semble qu'un oeil maléfique vous guette derrière chaque fenêtre. Un peu plus loin, un brouillard jaunâtre estompe le prochain virage. Que faites-vous ? Profitez-vous de cette courte halte pour lâcher le garçon et faire demi tour ? (33) ou continuez-vous à suivre votre guide ? (25)

6. Vous continuez donc et vous êtes maintenant tout seul. A mesure que vous progressez, la ruelle devient de plus en plus étroite. Au dessus de vous, les volets des masures sont fermés, comme des yeux qui préfèrent ne pas voir ce qui va se passer, qui se refusent à être témoins. La rue se tortille en d'incessants virages et elle descend. Vous présumez que vous vous rapprochez de la Grande Faille. C'est alors qu'à quelques dix mètres en contrebas, vous apercevez un groupe de six malandrins qui bloquent complètement le passage... (37)

7. L'un des joueurs se lève, crispant le poing sur le manche de sa dague. *« Puisqu'on vous le dit ! grince-t-il d'un ton de très mauvais augure. Oseriez-vous nous prendre pour des menteurs ?... »* Les deux autres hochent la tête et vous défient du regard. Que faites-vous ? Sans insister, vous quittez la taverne ? (23) Ou, dégainant à votre tour, vous devenez vous-même très menaçant ? (48)

8. A demi noyée dans le brouillard jaunâtre,

10. Empochant la pièce d'or avec une dextérité qui vous surprend encore, le gamin bondit dans la ruelle. *« Par ici, messire... suivez-moi !... »* Et sans se retourner, il se met à courir sur les pavés inégaux. Vous avez toutes les peines à le suivre et vous le perdez de vue dès les premiers tournants. Que faites-vous alors ? Tentez-vous de le rattraper ? (26) Ou faites-vous demi-tour ? (58)

11. Vous débouchez dans une rue fortement inclinée ; et tandis que vous commencez à la descendre, vous remarquez que toutes les maisons sont soigneusement closes, portes et volets. Un air de totale « inhabitation » règne en ces lieux. Par une étrange association d'idées, vous comparez tous ces volets fermés à autant de couvercles de cercueils... Un vent qui se lève vous fait frissonner. Ne seriez-vous pas dans la Rue Morte ? Et comme en réponse à cette question, le vent se transforme en bourrasque, vous obligeant à dévaler la rue en courant. Vous ne pouvez lui résister. Sa violence est telle qu'il vous emporte comme une feuille morte. Vous dévalez sans pouvoir ralentir. Tout au bout, la rue donne directement sur la Faille, sans parapet, sans garde-fou, sans rien... Après une chute de 400 mètres, déchiqueté par les rochers, votre dernière pensée avant de mourir est que vous n'aurez plus jamais besoin du Guérisseur Aveugle...

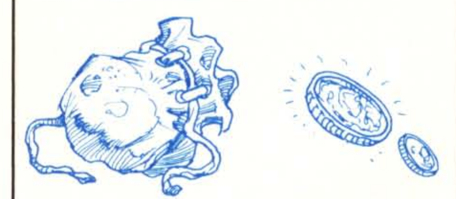
12. Après un moment de silence pesant, vous ressortez. D'ailleurs, vous avez bien remarqué que ces personnages trichaient au jeu. Vous reprenez la ruelle, mais c'est alors qu'il vous

16. De quel stupide règlement de comptes s'agit-il ? Vous ne le saurez jamais. Une dague siffle et vous transperce la poitrine. C'est alors que vous revient une rumeur à propos de la Terrasse du Châtiment : ne jamais s'asseoir à une table inoccupée. Mais il est trop tard. Votre dernière pensée avant de mourir est que vous n'aurez plus jamais besoin du Guérisseur Aveugle...

17. Vous payez le prix exigé et empochez la relique. (57)

18. Vous tentez de retrouver le musicien, mais quand vous croyez vous en être approché, les accords s'estompent. Aucun luthiste n'est en vue. Et votre tête redevient atrocement douloureuse. Une jeune fille vêtue d'une tunique

de soie jaune vous propose en souriant, et pour le prix modique d'une seule pièce d'or, une cuillerée d'un beau miel blond pour chasser les douleurs de votre tête. Acceptez-vous ? (32) Refusez-vous ? (55)



19. Vous vous faufilez entre les étals mais, quand vous croyez enfin apercevoir le musicien, la musique s'estompe et la douleur revient battre dans votre tête. Heureusement, la jeune fille est toujours à vos côtés. Compatissante, elle vous offre une nouvelle cuillerée de miel blond. Vous l'avalez, et c'est miracle... (32)

20. C'est une rue chargée d'ornements, de bas-reliefs et de statues. Une prolifération de visages de pierre, sombres ou grimaçants, parmi les effilochures du brouillard jaunâtre. Vous avancez prudemment, plein d'appréhension. Dans la mouvance du brouillard, on dirait que les statues changent constamment d'expression, comme si une vie maligne les animait. Personne pour vous renseigner. Mais vous apercevez soudain une porte entrouverte. Que faites-vous ? Vous l'ouvrez davantage ? (34) Ou vous préférez faire demi-tour ? (8)

21. Vite ! Vous vous faufilez et remontez cette nouvelle rue le plus vite possible. Personne ne vous poursuit. Mais, après avoir gravi un court escalier dans le prolongement de la rue, vous débouchez sur ce qui semble bien être un cul-de-sac... (31)

22. Les lépreux vous laissent passer. Même, ils s'écartent pour vous laisser le meilleur passage ! Sans vous retourner, vous les laisser rejoindre les malandrins et vous remontez la ruelle... (28)

23. Après un moment de terrible tension, vous quittez la taverne et vous reprenez la ruelle. Mais il vous semble alors que les maisons en sont subtilement différentes... (28)

24. La rue se tortille en d'incessants virages et elle descend. Vous présumez que vous vous rapprochez de la grande faille.Au dessus de vous, les volets des maisons sont fermés, comme des yeux qui préfèrent ne pas voir ce qui va se passer, qui se refusent à être témoins. Et de fait, au virage suivant, vous vous rendez compte que la fillette a disparu. Dix mètres en contrebas, un groupe de six malandrins bloque complètement le passage. (37)

25. Votre guide vous mène ainsi à une grande allée couverte, grouillante de monde, où l'on vend toutes sortes d'épices et de parfums. Toute la rue embaume de mille senteurs. Tandis que votre guide se fond dans la foule, un marchand vous saisit par la manche. Il semble lire comme dans un livre la douleur inscrite sur votre front. *« Vous êtes malade messire, dit-il. Contre cinq pièces d'or, voici un onguent pour vous oindre le front. Cela guérit de tout... »* Acceptez-vous ce remède ? (51) Ou le refusez-vous ? (56)

26. Vous pressez le pas et finissez par rejoindre votre guide. Il vous conduit finalement à un grand portique de pierre. Au-delà commence une rue grouillante de monde. *« C'est par ici »*, dit-il. Adossé à l'un des piliers du portique, vous remarquez un mendiant en train d'affûter son couteau. La lame brille comme un soleil. Lui demandez-vous confirmation ? (35) Ou passez-vous directement sous le portique pour entrer dans la rue grouillante de monde ? (42)

27. Vous continuez à inspecter cette rue marchande. Soudain, une voix dit : *« Les remèdes, c'est tout au bout ! »* Vous dirigez-vous dans cette direction ? (45) Ou faites-vous demi-tour ? (53)

28. La ruelle est soudain beaucoup plus sombre, comme si la nuit était sur le point de tomber. Et le brouillard -le terrible brouillard de Laelith- commence à s'insinuer entre les masures, collant, jaunâtre... Vous avez la pénible impression de vous être égaré. Bientôt, cependant, vous tombez sur un carrefour en T. A gauche comme à droite, les ruelles sont aussi sombres et sinistres. Il faut pourtant choisir. A gauche ? (11) Ou à droite ? (20)

29. La porte s'ouvre sur une rue grouillante de vie. Vous apercevez des étals, des tréteaux supportant des piles de marchandises. Tout cela parmi les cris des vendeurs qui s'égosillent pour attirer la clientèle. Serait-ce la rue des Reliques, dont vous avez vaguement entendu parler ? Quoiqu'il en soit, vous devez choisir. Faites-vous demi-tour pour reprendre la passerelle ? (9) Ou vous engagez-vous dans la rue ? (42)

30. Vous continuez à déambuler parmi les reliques. Voilà maintenant qu'on vous propose un vieux tesson de poterie pour 20 pièces d'or. En marchandant, vous pouvez rabaisser le prix jusqu'à 15 (mais pas moins). L'achetez-vous à ce prix-là ? (57) Refusez-vous ? (27)

31. C'est effectivement un cul-de-sac, une petite place entièrement ceinte de maisons. Pas moyen d'aller plus loin. Au fond de la place, toutefois, une bicoque porte l'enseigne d'une auberge : « Aux Dés Sans Dieux ni Maîtres ». C'est probablement un tripot. Que faites-vous ? Vous y entrez ? (38) Ou vous rebroussez chemin dans la ruelle tortueuse qui vous a mené jusque là ? (28)

32. La douleur quitte votre tête. Vous respirez, soulagé, reconnaissant. Et vous entendez à nouveau la musique, plus belle, plus attirante que jamais. Vous aimeriez pouvoir entendre pleinement les deux à la fois, mais il faut choisir. Vous dirigez-vous vers les accords du luth ? (19) Ou vers les trilles aériens de la flûte ? (3)

33. Vous repartez en sens inverse. *« Mais ce n'est pas par là ! »* bafouille l'enfant dans votre dos. Trop tard ! Vous avez déjà tourné à l'angle de la rue. Et c'est ainsi que vous vous retrouvez tout seul dans une ruelle inconnue...(28)

34. La porte vermoulue s'entrouvre un peu plus et vous découvrez qu'elle cachait un étroit escalier, lequel s'enfonce entre deux pans de murs moisis. Allez-vous descendre cet escalier ? (47) Ou préférez-vous revenir dans la rue ? (8)

35. Vous jetez une pièce d'or au mendiant. Il l'empoche immédiatement. Puis, tout en considérant le fil de rasoir de sa dague, il marmonne : *« Cette rue est la Rue des Reliques »*. Vous n'en tirez rien de plus. Continuez-vous dans la direction de votre propre ruelle ? (6) Ou entrez-vous dans la Rue des Reliques ? (42)

36. Vous gravissez l'escalier de bois et franchissez la passerelle vermoulue qui surplombe la rue de cinq bons mètres. Le bois craque sous vos pieds. A l'autre bout, la passerelle enjambe un mur ; et là, un autre escalier descend au fond d'une courette. L'endroit est désert. Mais vous notez la présence d'une porte. De l'autre coté, vous percevez la rumeur d'une rue marchande. Ouvre-vous la porte ? (29) Ou rebroussez-vous chemin ? (9)

37. La situation est périlleuse. Les malandrins remontent la rue en ricanant. Ils sont tous les six armés d'épées. Mais vous notez qu'un carrefour semble s'ouvrir dans la ruelle, deux mètres plus bas, entre vous et eux. Vous n'avez qu'une seconde pour prendre votre décision. Vous ruer en avant pour affronter les malandrins ? (4) Faire volte-face et remonter la rue ? (41) Ou tenter d'atteindre une des ruelles du carrefour. Et dans ce cas, prenez-vous la ruelle de gauche ? (28) Ou celle de droite ? (21)




38. La taverne est peu peuplée. Autour d'une table, trois personnages vêtus de cuir sombre sont occupés à jouer aux dés. Ce qui est étrange, c'est qu'en même temps, ils tiennent tous une dague à la main. Toutes les autres tables sont libres. Le tavernier somnole sur un tabouret au fond de la salle. Près de l'âtre, coincé contre un tonneau, un imposant tournebroche attend qu'on vienne y empaler un rôti. A votre entrée, les quatre occupants lèvent la tête. Que faites-vous ? Vous vous joignez aux joueurs ? (40) Ou vous vous installez à l'écart à une table libre ? (46)

39. Vous payez le prix exigé et vous empochez la Relique.(57)

40. Sans prononcer un mot, les trois joueurs vous acceptent à leur table. Prudent, vous commencez par commander une tournée générale (2 pièces d'or). Le tavernier apporte les chopes et les joueurs boivent avec satisfaction. Mais ils ne vous parlent toujours pas. Que faites-vous ? Estimant avoir satisfait aux convenances, vous retirez-vous à l'écart d'une

table libre pour méditer ? (46) Leur demandez-vous le chemin de la Rue Grouillante ? (50) Ou vous abstenez-vous d'aucune question, vous contentant de les regarder jouer ? (12)

41. Vous pivotez sur vous-même pour remonter la rue... Horreur ! Une procession de lépreux est justement en train de la redescendre. Cependant, vous entendez que les malandrins en ont profité pour se rapprocher, vous interdisant désormais l'accès des ruelles latérales. Vous êtes coincé entre les deux groupes. Quelle est votre décision ? Vous bousculez les lépreux pour continuer à remonter la rue ? (22) Ou vous vous retournez à nouveau pour affronter les malandrins ? (4)

42. La rue est bondée d'échoppes et d'étals de toutes sortes. Les objets les plus étranges sont empilés sur des tréteaux recouverts de tapis ou disposés à même le caniveau. Et partout les vendeurs s'égosillent. A les en croire, tout ce qu'ils vendent est magique, le moindre objet est une relique douée d'un pouvoir extraordinaire. Vous n'avez que l'embarras du choix. Désirez-vous acheter une « Dent du Premier Roi-Dieu » pour cinq pièces d'or ? (39) Une vraie « Plume de l'Oiseau de Feu » pour six pièces d'or ? (17) Ou encore une authentique « Ecaille du Poisson d'Argent », pour sept pièces d'or ? (44) Ou désirez-vous ne rien acheter du tout ? (30)

43. Le joueur hoche longuement la tête comme pour se pénétrer de la profondeur de vos paroles. Puis il répond : *« C'est simple. Ressortez, descendez la rue et prenez la première à droite. »* Muni de ce renseignement, vous ne tardez pas à quitter la taverne. Et c'est ainsi que vous vous engagez de nouveau dans une ruelle étroite. (28)

44. Vous payez le prix exigé et empochez la relique. (57)

45. Un remède !... En cet instant, la maudite maladie dont vous souffrez vous broie le coeur à tel point que vous seriez prêt à vider votre bourse en échange d'un remède ! *« Où est-ce ?... » murmurez-vous.* Un passant vous désigne une échoppe. Hélas ! On a dû se tromper. Vous n'y trouvez qu'un marchand de soit-disant pommeaux d'antiques épées maudites... *« Les remèdes, vous explique-t-il, sont vendus à l'autre bout de la rue. »* Que faites-vous ? Vous continuez en avant ? (14) Ou vous rebroussez chemin ? (2)

46. Vous vous installez près de l'âtre et vous hélez le tavernier pour qu'il vienne prendre votre commande... Au même instant, la porte s'ouvre brutalement. Vous distinguez des éclats de lames nues... Restez-vous calmement assis ? (16) Ou vous relevez-vous précipitamment, vous reculant d'un bond en arrière ? (52)

47. Après un palier suivi d'un coude horriblement étroit, l'escalier vous fait déboucher dans une rue. Terminant la rampe en partie éboulée, un buste de femme nue hoche subrepticement la tête... (20)

48. Les trois joueurs vêtus de cuir sombre sont debout en même temps que vous, leurs dagues sont prêtes depuis longtemps. Et leur dextérité, comprenez-vous en vous défendant vaillamment, est de loin ce que vous avez connu de mieux. Seul contre eux trois, vous êtes perdu. Quand une lame vous transperce la gorge, votre dernière pensée avant de mourir est que vous n'aurez plus jamais besoin du Guérisseur Aveugle...

49. *« Etonnante nouvelle ! » songez-vous.* Mais vous n'insistez pas et quittez bientôt la taverne en proie à la plus grande perplexité. Toujours songeur et méditant les paroles de l'homme de la taverne, vous arpentez au hasard tout un labyrinthe de passages, d'escaliers et de venelles... Soudain, il vous semble reconnaître une rue qui doit mener à l'Echelle Monte En Ciel, c'est à dire la sortie du quartier. L'empruntez-vous ? (59) Ou continuez-vous votre recherche en vous engouffrant dans la ruelle opposée ? (28)

50. *« La Rue Grouillante ! s'exclame l'un des joueurs. Pour quelle raison désirez-vous connaître cette rue infecte ? »* Que répondez-vous à cette question ? La vérité, à savoir que vous cherchez le Guérisseur Aveugle ? (54) Ou bien vous inventez prudemment un autre prétexte, par exemple le simple tourisme ? (43)

51. Vous payez la somme exigée et vous vous appliquez la pommade sur le front. Le contact en est très doux, frais, rassérénant. Presque aussitôt, votre mal de tête disparaît. Autour de vous, l'air semble devenu plus pur, lumineux. Vous vous sentez envahir d'une douce béatitude, tandis que des échos de musique emplissent la rue. Vous distinguez un air de flûte et des accords de luth. Jamais musiques ne vous ont semblé si belles ! Vous tentez d'apercevoir les musiciens mais ils sont invisibles de l'endroit où vous êtes, quelque part dans la rue. Vous notez cependant que les deux musiques ne proviennent pas du même point. Vers laquelle dirigez-vous vos pas ? Vers la musique de luth ? (18) Ou celle de la flûte ? (13)

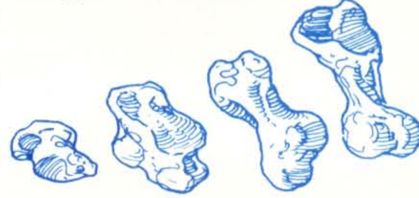


52. Hélas ! Malgré la rapidité de votre réflexe, vous dérapez sur une couenne de lard et partez les quatre fers en l'air, allant vous-même vous empaler sur le grand tournebroche. Transpercé, il vous revient trop tard une rumeur à propos de la Terrasse du Châtiment : ne jamais s'asseoir à une table inoccupée. Votre dernière pensée avant de mourir est que vous n'aurez plus jamais besoin du Guérisseur Aveugle...

53. Vous rebroussez donc chemin. Mais la Rue des Reliques semble s'étirer comme à plaisir. Elle vous paraît beaucoup plus longue que vous ne l'aviez crû. Et, chose étrange, vous ne parvenez toujours pas au portique par où vous êtes entré. Que faites-vous ? Continuez-vous néanmoins ? (14) Ou faites-vous demi-tour ? (2)

54. Le joueur vous toise longuement des pieds à la tête. Puis il murmure : *« Le Guérisseur Aveugle n'existe pas. Ce n'est qu'une légende ! Votre maladie, c'est la laelithite, autrement dit le syndrome de Laelith. Tout le monde l'attrape, les premiers temps. Et puis ça passe tout seul, on y pense plus. Croyez-moi, quittez ce quartier qui n'est pas le vôtre et rentrez chez vous. Merci pour la tournée... »* Quelle est votre réaction face à une telle déclaration ? Vous insistez ? (7) Plus qu'insister, vous devenez menaçant ? (48) Ou vous croyez ce qu'on vous dit et vous quittez la taverne ? (49)

55. Serrant les dents sous la douleur et malgré la tentation de l'offre, vous quittez la Rue des Mille Parfums. Vous errez au hasard d'un labyrinthe d'escaliers de passages et de venelles, la sueur et les larmes se mêlent sur votre visage. Tant et si bien que vous finissez par déboucher dans une rue marchande pleine d'échoppes et de camelots... (42)



56. Entre temps, votre guide a disparu. Vous ressortez donc seul de la Rue des Mille Parfums et vous continuez le long d'une ruelle étroite. Au dessus de vous, les volets des masures sont fermés, comme des yeux qui préfèrent ne pas voir ce qui va se passer, qui se refusent à être témoins. La rue se tortille en d'incessants virages et elle descend. Vous présumez que vous vous rapprochez de la grande Faille. C'est alors qu'à quelques dix mètres en contrebas, vous apercevez un groupe de six malandrins qui bloquent complètement le passage... (37)

57. Satisfait et muni de votre achat, vous arrivez au bout de la rue. Vous montez alors un escalier, passez sous une voûte, redescendez quelques marches et débouchez dans une ruelle serpentine. Vous l'empruntez et finissez par arriver à ce qu'il semble bien être un cul-de-sac... (31)

58. Vous repartez en sens inverse. Mais bientôt, inexplicablement, quelque chose cous tracasse : la ruelle vous semble subtilement différente... (28)

59. C'est ainsi que vous quittez la Terrasse du Châtiment. Vous rejoignez bientôt votre logis... Le lendemain, votre réveil est moins angoissé. La forme semble revenir. Vous vous sentez capable d'envisager l'avenir avec un meilleur optimisme. Les symptômes disparaissent-ils vraiment ou est-ce vous qui vous êtes habitué ? Peu importe. Vous vivez avec et vous n'y pensez plus. Autant dire que vous êtes guéri. Vous êtes devenu un vrai, un authentique Laelithien.

Texte
Denis Gerfaud
Illustration
Eric Larnoy



Vermithrax forever !

Comment ça : « les dragons sont des sales bêtes » ? ! ! ! Sans Fafnir, Siegfried ne serait qu'un barbare parmi tant d'autres. Sans Smaug, Bilbo n'aurait pas pu faire la preuve de son habileté. Et puis que serait devenu Peter, sans son copain Eliot ? Un délinquant, un homme politique... ou pire encore ! Ces charmants lézards ont droit à un peu de considération. Trop souvent persécutés par des joueurs de rôles sans scrupules, il est temps qu'on les réhabilite, ne serait-ce que parce qu'ils sont beaux, à défaut d'être toujours très gentils. En tout cas, nous à Casus, on aime bien les dragons. Il fallait que ça se sache !



itadel. Great Spinned Dragon.



al Partha. Dragon gardien à deux têtes.



renadier. Lézard mécanique. (sans son nain)



tadel. Dragon Crapaud. (ailes à fabriquer)

COLLECTION

Citadel

Depuis ses origines, la grande firme anglaise a toujours proposé des dragons de premier ordre. Parmi ses dernières productions, il ne faut surtout pas rater les sept créatures superbement sculptées par le Léonard de Vinci de la miniature plombée, Tom Meier en personne *(Bassot : le Vert est mon préféré).* Faciles à monter, elles réclament cependant un peu de minutie et quelques grammes de mastic. Mais, le seul vrai reproche qu'on puisse leur faire concerne les ailes. Trop épaisses et ridiculement petites, elles manquent un peu de « réalisme ». Les dragons, ça vole Messire, ça ne volette pas...

Mais Citadel, c'est aussi le *Great Spinned Dragon (NB1)* et alors là, bonjour ! Si ce « monstre » sort de derrière le paravent du DM, il y a des paladins qui vont commencer à douter de leur niveau. Avec son mufle camus et son obésité agressive, cette bébête est proprement impressionnante. Attention, elle n'est pas toute simple et risque de poser quelques petits problèmes de montage aux néophytes. Dans la même gamme, *Kegox - The Kevin Peak Dragon (NB2)* est une véritable merveille, bicéphale de surcroît, au(x) redoutable(s) sourire(s) carnassier(s). Comme le *Great Spinned,* ce dragon bénéficie d'une gravure parfaite, d'une attitude sublime de méchanceté et représente une très, très, très grosse créature. Aventuriers débutants, s'abstenir !

Malheureusement, chaque médaille a son revers et les grosses boîtes aux couleurs chatoyantes de Citadel n'abritent pas que des chefs-d'oeuvre. Témoin, ce *Great Fire Dragon* aux ailes d'une franche laideur. Mais, bon, on ne va pas chipoter...

Ral Partha

Du délire ! Qu'elles soient petites ou énormes, ces figurines partagent toutes les mêmes qualités de gravure et de finesse qui en font d'excellentes pièces, dignes des collections les mieux constituées. Comme il existe un très grand nombre de modèles, nous ne parlerons aujourd'hui que de ceux qui ont plus particulièrement retenu notre attention.

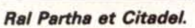
Ainsi, le *Golden Dragon (Bassot : personnellement, je l'ai peint en rouge, les goûts et les couleurs...)* et le *Cold Drake (Ref : 10.094 et 01.072),* auquel une livrée bleue donne toute sa majesté, sont des figurines splendides dont le montage est enfantin, ce qui ne gâte rien.

Le *Great Dragon (13.027),* quant à lui, s'il est également remarquable, est destiné à des constructeurs soigneux et patients, du fait de sa complexité. A noter qu'avec ses 23 cm de la truffe au bout de la queue, il fait un joli poids !

Plus petit et pourtant fort expressif, l'*Oriental Dragon (13.046)* est également d'un montage assez difficile. De plus, il reste très fragile après collage, ce qui le rend plus adapté à la vitrine qu'à la table de jeu.

Et puis, pour finir en beauté, citons également le *Dragon Gardien à deux têtes*





Ral Partha et Citadel.



Citadel. Kegox.



Grenadier.



Ral Partha. Cold Drake.

(10.210). Dépourvu d'ailes, il est doté de grosses pattes griffues parfaitement adaptées à la course et ses adversaires ont intérêt à surveiller leur forme (et leur encombrement) s'ils veulent avoir quelques chances d'échapper à son courroux. Un bon conseil : apprenez la bicyclette à vos intrépides guerriers...

Grenadier

Ici, pas d'hésitation possible, c'est la série *Dragons of the Month/Dragonlords* qui emporte la palme. Elle propose une profusion de modèles enthousiasmants, dont la plupart ne nécessite presque aucun montage.
En plus des modèles « classiques » (Blanc, Bleu, Bronze, etc...), on trouve aussi quelques pièces qui sortent des sentiers battus, comme un fabuleux *dragon mort-vivant* ou un *lézard mécanique* qui saura séduire les amateurs blasés.
D'une manière générale, ces créatures sont superbes, même si parfois leurs ailes sont un peu lourdes.

TECHNIQUE

Ce n'est pas parce que les figurines de dragons sont plus grosses qu'elles sont plus faciles à réaliser. Bien au contraire, un travail sans subtilité se verra d'autant plus qu'une loupe sera inutile pour le repérer. Que voulez-vous ? La figurine à peindre d'un seul coup de pinceau n'est pas encore sortie des moules !

Monter un dragon

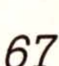
Avant de peindre votre lézard, il va souvent falloir l'assembler, car ce type de figurine est généralement présenté en plusieurs morceaux. Pour cela, il vous faudra un peu de matériel :
-de la colle forte, type Cyanolit.
-un jeu de limes fines « queues de rat ».
-un cutter (avec une lame neuve !).
-du papier de verre à grain fin (600).
-du mastic à maquette (nous vous recommandons la marque Epoxy).
Commencez d'abord par ébarber soigneusement les résidus de plomb dus au moulage, avec une lime ou du papier de verre. Prêtez une attention toute particulière aux ailes, on trouve souvent un filet de plomb sur leur tranche. Avec du mastic, bouchez éventuellement les trous causés par des bulles d'air au moment de la fonte du métal. En principe, vous en trouverez assez peu, vue la qualité générale des modèles.
N'hésitez pas à utiliser le cutter pour retailler certains détails tels que les dents (c'est mignon un dragon aux crocs aiguisés !), les cornes, les griffes, certaines écailles, etc...
Vérifiez que les différentes parties de votre figurine s'assemblent correctement, en corrigeant à coups de lime les éventuels « problèmes ». Collez-les ensuite avec la Cyanolit. Quelle que soit la minutie que vous apporterez à cette phase de la construction, vous constaterez souvent après séchage la présence de « jours » disgracieux aux points d'assemblage. Pour les faire disparaître, utilisez le mastic Epoxy. Ce dernier se présente sous la forme de deux composantes à mélanger selon des proportions dépendant du résultat recherché. On obtient ainsi une pâte de la consistance de la gomme à mâcher qui durcit en 30 à 60 minutes. A noter que tant qu'elle n'est pas devenue dure comme de la pierre, renforçant encore la solidité du collage, il est tout à fait possible de la sculpter en utilisant des outils très fins (lames, etc...) préalablement trempés dans l'eau afin que le mastic n'y adhère pas.
Certains modèles, comme le *Spinned Dragon* de Citadel, sont livrés avec des ailes « nues », dont seule l'armature est en plomb, le cuir devant être réalisé par vos soins. Pour cela, munissez-vous de papier toilette, de colle blanche (à bois), d'eau et d'un pinceau large. Faites une solution à 50 % d'eau et 50 % de colle blanche. Imprégnez-en votre pinceau et servez-vous en pour imbiber votre papier toilette avant de le poser sur l'ossature des ailes. Toujours à l'aide du pinceau, façonnez le papier pour lui donner sa forme définitive. Après séchage complet, votre dragon aura les plus fines ailes que l'on puisse rêver.

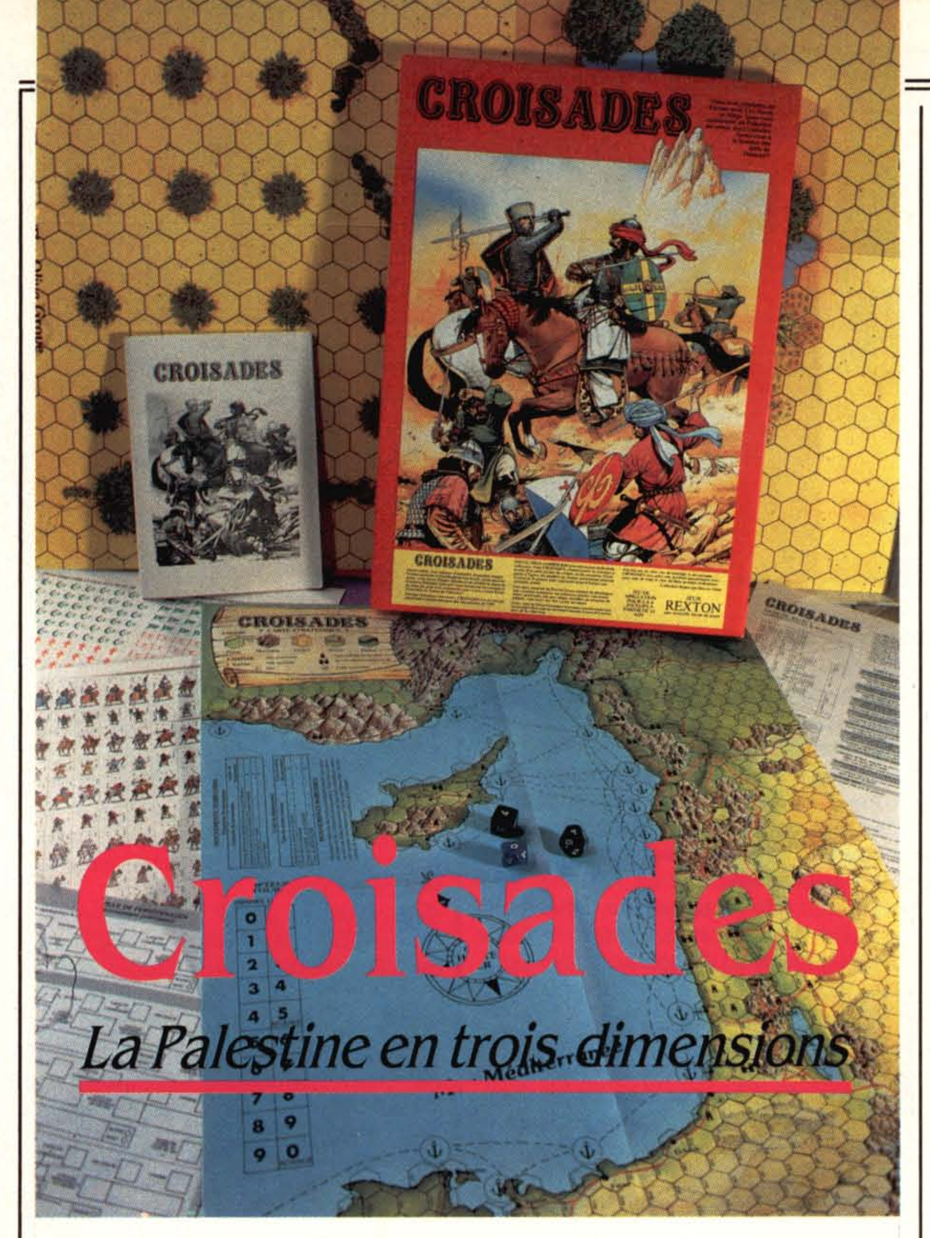
La peinture sur écailles

Après les étapes classiques de la peinture sur figurine (sous- couche, surlignage, couleurs de base et mise en valeur des creux et des reliefs), il va falloir penser à accorder beaucoup d'attention aux détails. Les figurines de dragons étant particulièrement grandes, ceux-ci seront d'autant plus visibles.
-Les écailles : elles gagneront énormément de relief si vous dessinez avec minutie leur contour avec une couleur claire dérivée de la teinte de base de votre figurine. Si certaines écailles ont tendance à être noyées dans la masse, vous pourrez ainsi les faire ressortir.
-Les yeux : évitez de donner une pupille ronde à un dragon, il risquerait d'avoir une expression plus comique que terrifiante. Inspirez-vous plutôt des yeux des serpents, en dessinant une pupille verticale.
-La gueule : des crocs trop blancs pourraient laisser croire que votre dragon est un adepte convaincu de Pepsodent au Fluor ! Peignez-les donc d'abord en jaune sale, avant de les parcourir de traits gris clair dans le sens de la longueur. Un mince filet blanc pourra ensuite accentuer leur aspect tranchant. Ah, au fait, si votre dragon est censé cracher du feu, n'oubliez pas qu'il existe des peintures fluorescentes oranges qui « illumineront » agréablement ses muqueuses. Enfin, vous pouvez également utiliser quelques gouttes de peinture cellulosique pour reproduire la bave qui coule à la commissure de sa gueule.
-Le vernis : une fois que vous aurez recouvert votre oeuvre d'une couche de vernis satiné, passez un peu de vernis brillant sur certains détails (yeux, griffes, relief des ailes, etc...) avec un pinceau.
Bonne peinture !

Texte
Frédéric Bassot et Maniak
Photos
Yoëlle

Ecailles acérées, regards sanguinaires et traces sanglantes mis en couleurs par Messire Bassot « Tueur de Vers », Paladin de l'ordre du pinceau agile.





Un an. Il a fallu attendre un an pour que Croisades, le dernier wargame de la trilogie Cry Havoc/Siège/Samouraï fasse enfin son apparition sur les rayonnages des boutiques de France et de Navarre. Pendant tout ce temps, les rumeurs les plus contradictoires ont couru à son sujet. Finalement, le voici. On attendait la traduction du jeu anglais « Outremer », et on découvre que celui-ci a été intégralement remanié. A tel point qu'en changeant de nom, Croisades a énormément gagné en qualité et s'affirme aujourd'hui comme étant le plus ambitieux des wargames français. Un comble, non ?

Trois points de vue en un

Faites le test du poids : prenez une boîte de Croisades et soupesez-la. Pas de doute, elle est bien remplie. Une première impression que confirme pleinement son ouverture. Avec son énorme livret de règles, ses trois cartes, ses centaines de pions et sa profusion d'aides de jeu, Croisades a de quoi satisfaire les maniaques de la quantité. Et pour une fois, cette dernière n'a pas été privilégiée au dépend de la qualité. L'importance du matériel a une explication très simple : il n'y a pas *UN* jeu dans cette boîte, mais *TROIS !*

D'abord, il y a le jeu tactique, tout à fait dans la lignée de ses prédécesseurs, avec ses nouveaux pions, ses nouvelles cartes et ses scénarios propres. Ensuite, il y a le jeu stratégique avec d'autres pions, une carte de la Terre Sainte à grande échelle et des aides de jeu. Enfin, il y a le jeu de « rôles », avec ses fiches de personnages et ses tableaux de références.

Après ça, on comprend mieux que Croisades soit (un peu) plus cher que ses aînés...

La tactique du désert

Pas de grand choc quand on survole pour la première fois les règles du jeu tactique. On retrouve les mécaniques qui ont fait le succès de Cry Havoc et de ses variantes : un pion égale un homme, tables de résolution simples, échelle inchangée, etc... Il est vite évident que Croisades est pleinement compatible avec le reste de la gamme. Mais, il faut se méfier des premières impressions. En plus de menus changements divers (ex : avance après combat) et de nombreuses précisions, trois nouvelles règles transforment radicalement l'optique du jeu.

Les wargamers accomplis ont souvent reproché au système Cry Havoc de ne pas avoir prévu de règles relatives aux zones de contrôle. De fait, jusqu'à présent il était possible de passer sans encombre au travers d'une case adjacente à un ennemi, sans craindre que celui-ci en profite pour vous larder de coups d'épée. Eh bien maintenant, ce « défaut » a été réparé. Désormais, quand on passe à côté d'un adversaire en position d'attaquer, il faut lancer un dé à 6 faces. De 1 à 4, rien ne se passe et on peut continuer son déplacement. Mais sur un résultat de 5 ou 6 (6 pour les cavaliers), on est blessé au passage. Simple et efficace.

Maintenant, il est également possible d'organiser des charges et des contre-charges qui permettent de mieux tirer parti des avantages offerts par la cavalerie. Evidemment, pour charger, il faut de la place, mais attention au choc à l'arrivée !

Cependant, la nouvelle règle la plus importante concerne les tirs (arc, javelot, etc...). Et s'il est possible, comme par le passé, de faire des tirs « offensifs » pendant son tour de jeu, on peut aussi faire des tirs « défensifs » pendant les déplacements de ses adversaires. Héritée des jeux de simulation avec figurines et déjà popularisée dans certains wargames (ex : Squad Leader), cette dernière règle a pour effet d'ajouter beaucoup au réalisme des parties, tout en poussant les joueurs à découvrir l'intérêt du terrain couvert. Dans les faits, elle se traduit par un véritable suspense au moment des mouvements. Chaque fois que l'on déplace un de ses pions et que l'on entre dans la ligne de tir d'un adversaire, celui-ci peut décider, si les règles l'y autorisent, à faire feu. Résultat : les mouvements de troupes peuvent être plus meurtriers que les combats. Quand on sait que l'arc a joué un rôle fondamental dans les batailles de la fin du Moyen Age, on comprend que cette règle s'imposait.

Pour en finir avec le jeu tactique, signalons que les deux nouvelles cartes (le Point d'Eau et l'Oliveraie) proposent des champs de bataille passionnants et que de nouvelles unités, comme les assassins, permettent un réel renouvellement des parties.

La stratégie de la Guerre Sainte

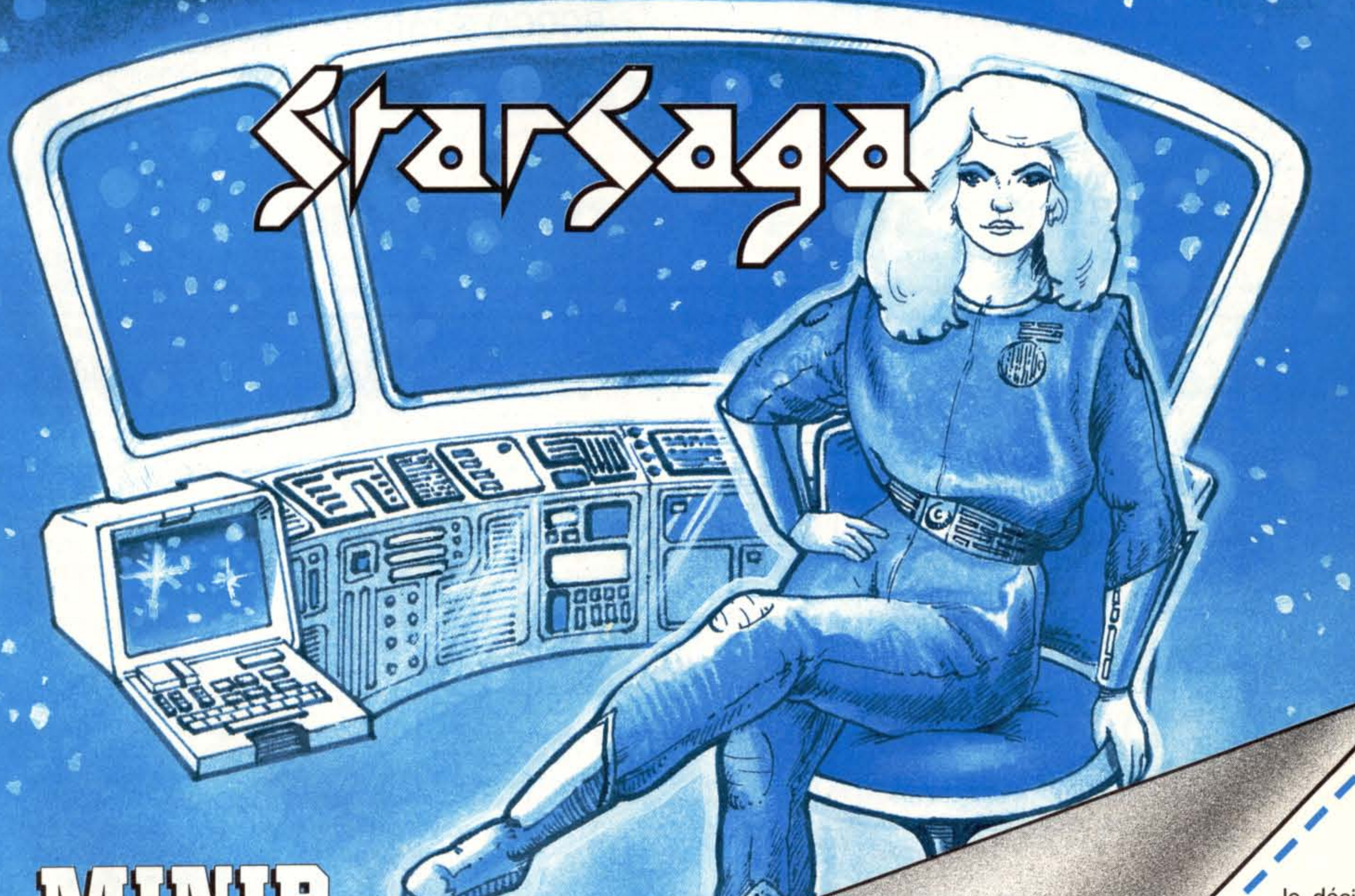
Dans la réalité, les croisades se sont gagnées, et perdues, à l'échelon stratégique et il était intéressant d'envisager cet aspect des choses en offrant des règles permettant de jouer à ce niveau et d'organiser de véritables campagnes. Conformément à l'esprit de la gamme, ces règles ont su rester simples et jouables. Un très bon point.

Pour commencer, il est possible de

36.15 MINIP

présente

LE 1er JEU DE DIPLOMATIE SUR MINITEL



MINIP

C'est aussi

- Le caïd
- Le dernier mot
- Le yams
- Quizz ou double, Plein d'autres jeux et la messagerie

MINIPLAY S.A.
126 Boulevard Blanqui 75013 Paris
tél: (1) 43.36.84.84

Je désire recevoir gracieusement votre poster StarSaga

NOM ______________________

ADRESSE ______________________

____

TÉL ______________________

construire son armée à partir d'un potentiel de points. Un système tout à fait applicable au jeu tactique et qui peut permettre la création de scénarios vraiment équilibrés. Une fois que l'on a choisi ses pions, on peut secrètement organiser ses forces en « groupes ». Pour cela, on les assemblera sur une « feuille de répartition des troupes » où ils resteront tant qu'ils ne seront pas engagés dans un combat. Chaque groupe, lui, sera symbolisé par un pion unique sur la carte stratégique (très belle) représentant la Terre Sainte. Ainsi, l'adversaire pourra parfaitement voir les déplacements effectués, mais sans pouvoir juger de l'importance des troupes.

Chaque tour est décomposé en sept séquences au cours desquelles chaque adversaire a la possibilité de jouer :

1) Ravitaillement. Les joueurs vérifient si tous leurs groupes peuvent être ravitaillés, ce qui peut avoir une grande importance en ce qui concerne l'efficacité au combat.

2) Réorganisation des troupes. Les groupes dont les pions se trouvent sur la même case de la carte stratégique peuvent être réorganisés par fusion ou nouvelle répartition.

3) Mouvements maritimes. Les troupes peuvent être déplacées par voie maritime, en embarquant sur des navires dont les déplacements sont décidés en secret au cours de cette phase.

4) Mouvements terrestres. Les joueurs déplacent à tour de rôle les pions représentant leurs troupes.

5) Batailles navales. Quand deux navires ennemis se retrouvent sur une même case, il peut y avoir combat. Un système très simple permet de le résoudre sans risquer les maux de tête.

6) Batailles terrestres. Quand des groupes ennemis se retrouvent sur une même case, il peut y avoir combat. En fonction du terrain indiqué dans la case en question, on effectue des jets de dés sur la « Table de composition des champs de bataille » pour déterminer les cartes stratégiques que l'on emploie pour résoudre l'affrontement. Les pions composant les groupes adverses sont alors placés sur ces cartes et la bataille est résolue en utilisant les règles du jeu stratégique. Toutes les cartes déjà parues, séparément ou dans les autres jeux de la série Cry Havoc, peuvent être utilisées. Le moral des troupes et la valeur des commandants sont pris en compte, etc...

7) Sièges. Les joueurs résolvent les sièges en cours en utilisant les règles classiques (celles de Siège, justement !). Le rationnement des assiégés est parfaitement pris en compte.

Malgré son apparente complexité, le jeu stratégique est facile à apprendre et permet de jouer à plus de deux adversaires, ouvrant ainsi une voie royale à la diplomatie.

Le rôle du guerrier

La version « jeu de rôles » de Croisades se joue sans maître de jeu et si son appellation semble un peu abusive (Croisades est bien un wargame), elle dit bien ce qu'elle veut dire : les joueurs « jouent le rôle » d'un croisé ou d'un sarrazin.

Au départ, chaque joueur a 120 points pour constituer le personnage qui le représente, appelé « personnage principal ». Ces points vont lui permettre de payer ses potentiels d'attaque, de défense et de mouvement (ceux portés sur le pion choisi), et de déterminer ses « qualités ». Elles sont au nombre de 5 :

-L'Honneur. Un facteur important pour obtenir la rédition d'une garnison assiégée.

-La Diplomatie. Qui permet de régler sans effusion de sang certaines situations épineuses et de s'attirer des alliés. Des formules mathématiques simples permettent de savoir si une négociation est réussie ou non.

FICHE TECHNIQUE

Editeur : Rexton.
Concepteur : Duccio Vitale, à partir du jeu de Standard Games « Outremer ».
Type de jeu : wargame tactique, stratégique et diplomatique.
Sujet : les huit croisades qui se sont déroulées du XIème au XIIIème siècle.
Matériel :
-Deux cartes tactiques (l'Oliveraie et le Point d'Eau).
-Une carte stratégique représentant la Terre Sainte.
-Deux planches de pions représentant 150 personnages différents (Croisés et Sarrazins).
-Une planche de 480 pions stratégiques (châteaux, navires, etc...).
-Une liasse de feuilles de personnages.
-Quatre feuilles de répartition de troupes.
-Six feuilles d'aides de jeu.
-Trois dés (2D10 et 1D6).
-Un livret de règles de 128 pages comprenant : un historique détaillé, les règles tactiques, stratégiques et « de rôles », ainsi que 6 scénarios tactiques, 4 scénarios stratégiques et un scénario « jeu de rôles ».
But du jeu : selon le scénario et les règles employées.
Complexité : moyenne à élevée.
Durée du jeu : de quatre heures à... toute une vie.
Nombre de joueurs : de 2 à 8 ou plus.
Prix conseillé : 220 francs.

-Le Charme. Très utile dans de nombreux cas, cette qualité permet, entre autres, de se marier. Or, qui dit mariage, dit dot...

-La Capacité à Commander. Permet de contrôler avec brio les troupes que l'on a sous ses ordres.

-La Renommée. Acquise sur le champ de bataille ou en contrôlant des villes importantes, elle peut renforcer toutes les autres qualités.

A ces cinq qualités fondamentales, viennent s'en rajouter deux dont l'importance n'est pas négligeable :

-L'Expérience au Combat. Comme son nom l'indique, elle augmentera au fil des batailles et permettra de monter en grade.

-L'Habileté au Tir. Plus un personnage pouvant « tirer » tue d'ennemis, plus il améliore son Habileté, obtenant ainsi des modificateurs favorables sur les tableaux de résolution.

Une fois créé ce premier personnage, le joueur dispose ensuite de 300 points pour donner naissance aux personnages secondaires qui l'accompagnent.

Le but du jeu de rôle est de devenir le souverain incontesté du Moyen-Orient. La partie peut se jouer avec un nombre quasi-illimité de joueurs... et peut durer plusieurs années ! La plupart des règles du jeu tactique et du jeu stratégique s'appliquent, mais elles sont complétées par des systèmes permettant de percevoir des taxes, de simuler la progression sociale des personnages, etc... En outre, les combats sont profondément bouleversés par l'apparition des fameux « points de vie » chers à tous les jeux de rôle. Au final, on obtient un jeu ardu, aux possibilités infinies.

Les défauts de la cuirasse

Des défauts ? Bien sûr qu'il y en a ! Mais il faut les prendre pour ce qu'ils sont : les conséquences inévitables du développement prodigieux que Croisades fait subir au système Cry Havoc. On doit cependant reconnaître un grand mérite à ce jeu, car il n'impose pas ses difficultés aux joueurs, mais leur permet de choisir le niveau de complexité qu'ils désirent.

Le principal reproche que l'on peut faire à Croisades c'est qu'il fait référence à pratiquement tous les jeux parus dans sa série et qu'il encourage l'achat de deux boîtes contenant des cartes supplémentaires (ville et Krak des Templiers). A cause de cela, il perd un peu son image de jeu indépendant (ce qu'il est pourtant) pour apparaître avant tout comme un « complément » de la gamme Cry Havoc. Et puis, gare à la longueur des parties ! Les nouvelles règles tactiques rallongent déjà notablement leur durée. Mais ce n'est rien lorsqu'on sait qu'une partie stratégique ou « de rôles » peut prendre quelques mois pour être menée à terme. Autant dire qu'il faut avoir la place suffisante dans sa salle de jeu pour ranger ses cartes et ses troupes. Les règles ne prévoyaient pas de chapitre concernant l'encombrement, mais la réalité permet une simulation « grandeur nature »...

La gloire du créateur

Malgré tout, Croisades est incontestablement une réussite. Un jeu dans lequel on retrouve pleinement le souffle épique des grandes batailles médiévales. Sans prétendre à une véritable simulation de la réalité historique, il permet de découvrir, mieux qu'aucun autre jeu, l'atmosphère de folie guerrière qui a caractérisé l'époque des Guerres Saintes. Il n'est pas recommandé aux wargamers débutants, mais les fanatiques de Cry Havoc y trouveront largement leur bonheur.

Jacques Dalstein

Deux scénarios pour Air Force

Le premier de ces scénarios peut se jouer à deux ou trois. Pour le second, mieux vaut être au moins trois, et de préférence quatre ou cinq. Dans les deux cas, il est essentiel d'utiliser les règles de qualité des pilotes, au moins celles concernant l'expérience et l'entraînement.

1 - Première escarmouche

Préambule

Le 9 septembre 1939, au retour d'une mission de reconnaissance au dessus de l'Allemagne, trois MS 406 du GC (groupe de chasse) 1/3 , pilotés par le lieutenant Lacombe et les sergents-chefs Vinchon et Dumoulin, aperçoivent un aérodrome. La présence au sol d'appareils à croix noires et la faible densité de la flak les décident à attaquer, malgré les ordres contraires reçu au départ.

Aire de jeu

Les six volets de la carte, les n°I et II pouvant être déplacés selon les besoins.
Les deux pistes de l'aérodrome, disposées en croix, courent de V M11 à V M16 et de V L12 à VI B10 (10 marqueurs en tout). Une tour de contrôle de 100 pieds de haut est disposée en V N12. 4 pions de DCA légère, représentant chacun un canon de puissance de feu 3, sont placés selon le désir du joueur allemand autour de la piste, à 3 hexagones de distance maximum. Ils doivent être orientés au départ dans 4 directions différentes. Ils ne pourront bouger et tirer (règles page 22) qu'à partir du tour 7 ou du tour suivant les premiers tirs des MS 406, selon ce qui arrive d'abord.

Les avions

a) Le joueur français place ses trois avions sur le volet III, dans trois hexagones adjacents dont l'un au moins doit toucher le bord gauche (près du volet I). Tous sont orientés en direction 6, sont en assiette level et à 1800 pieds (1.8).
b) Le joueur allemand dispose d'un Junkers 88 A et d'un Me 109 E au sol, garés en V L12, le nez tourné vers la direction 2. Le 109 ne peut décoller qu'à partir du tour où la flak peut tirer, et le Ju 88 A devra attendre 3 tours de plus (décollage : règle page 18 ; erratum 1 : lire substract et non add à la ligne 4 du paragraphe Airfield take offs ; erratum 2 : il n'y a pas de take offs table).
En outre (et heureusement pour lui), le joueur allemand dispose d'un Me 109 E en vol en V M4, orienté en direction 4, à vitesse 3, en assiette level et à 400 pieds (0.4). Cet appareil, dans la réalité, s'apprêtait à atterrir. Il lui est interdit de sortir de la zone des volets III à VI plus de 2 tours consécutif (manque de carburant).

Les pilotes

Le joueur français tirera les qualités de ses pilotes dans la première colonne à partir de la gauche, avec une DRM de 0 pour le lieutenant Lacombe et de + 1 pour ses ailiers.
Le joueur allemand utilisera la même colonne, mais avec une DRM de +2 (les meilleurs pilotes étaient engagés en Pologne).

Règle spéciale

Pour le mitraillage de la flak et des avions au sol immobiles, appliquer un modificateur de déflection de +2. Si l'avion visé roule (au sol, vitesse violette), ce modificateur n'est que de + 1.

Conditions de victoire

Le joueur ayant le plus de points gagne.
a) Points pour le joueur français :
1 point par avion allemand détruit (un appareil au sol est détruit si les dommages reçus provoqueraient sa destruction en vol).
2 points par pilote allemand tué : cockpit touché 3 fois ou échec à la tentative de saut (Bailing out, table page 31, appliquer une DRM de + 1 à 500 pieds, + 2 à 400 , etc... + 5, échec automatique, à 100 pieds. Si l'avion allemand est au sol lorsqu'il est détruit, ne pas tenir compte de cette DRM). En effet, par la suite, les pilotes manqueraient plus à la Luftwaffe que les avions...
1/4 de point par canon de flak détruit.
b) Points pour le joueur allemand :
2 points par MS 406 abattu.

Epilogue

Bien qu'improvisée, l'attaque française fut un succès : le Boche à l'atterrissage fut détruit et l'aérodrome généreusement canardé. Les trois pilotes furent cependant réprimandés pour avoir outrepassé leurs ordres... mais sans suite disciplinaire, tout de même !

2 - Le raz de marée

Préambule

Ce scénario n'est pas historique, mais symbolise un affrontement assez typique du 10 mai 1940 et des semaines suivantes. Prévenus au dernier moment, quelques chasseurs français tentent d'empêcher un raid massif de bombardement d'écraser leur terrain.

Aire de jeu

La même que pour le scénario 1, mais cette fois l'aérodrome est français. Seule différence : les quatre pièces de DCA n'ont qu'une puissance de 2 et peuvent bouger et tirer dès le premier tour.

Les avions

a) Le joueur français place trois MS 406 sur le volet III, dans trois hexagones adjacents dont l'un au moins doit toucher le bord droit (près du volet V) et l'un le bord inférieur (près du volet IV). Ils sont tous en vitesse 2, en assiette level, en direction 4 et à 600 pieds (0.6).
b) Le joueur allemand place six Ju 87 B Stukas chargés de bombes sur six hexagones voisins, disposés en double triangle le long du bord gauche du volet I ou du volet II : par exemple, L15, M15, N15 et N16 du volet I. Tous sont en direction 1, en assiette level, à vitesse 2 et à même altitude. Celle-ci ne pourra être supérieure à 9900 pieds (9.9) et il sera interdit aux Stukas de piquer avant d'être sur les volets III ou IV . Attention : à cette altitude, un Stuka B chargé est à vitesse violette pour 1, jaune pour 2, et rouge pour 3 à 8. N'oubliez pas non plus les autres modifications dues au bombes (manoeuvrabilité inférieure, gain de vitesse en piqué équivalent à celui d'un piqué de 200 pieds de plus non chargé...). Enfin, rayez définitivement la possibilité pour la mitrailleuse dorsale du Stuka de tirer à altitude Medium dans l'azimut 6^{0}. Notez qu'il sera bon (et plus simple) de faire bouger tout ce monde en bloc.
Comme escorte, il y a deux Me 109 E et deux Me 110 C. Tous sont disposés à 3 hexagones maximum des Stukas, et à 3 hexagones maximum du bord gauche des volets I ou II. Deux escorteurs doivent être entre 500 et 1000 pieds plus haut que les Stukas, deux entre 500 et 1000 pieds plus bas. Tous doivent être en vitesse verte, en direction 1 et en assiette level.

Les pilotes

a) Le joueur français tire les qualités de ses pilotes sur la première colonne, avec une DRM de -2 (ils étaient vraiment bons !).
b) Le joueur allemand tire les qualités des pilotes d'un 109 E et d'un Stuka sur la même colonne mais sans DRM ; celles des pilotes de l'autre 109 E, d'un 110 C et d'un autre Stuka avec une DRM de + 1 , et celles des autres pilotes avec une DRM de + 2.

Conditions de victoire

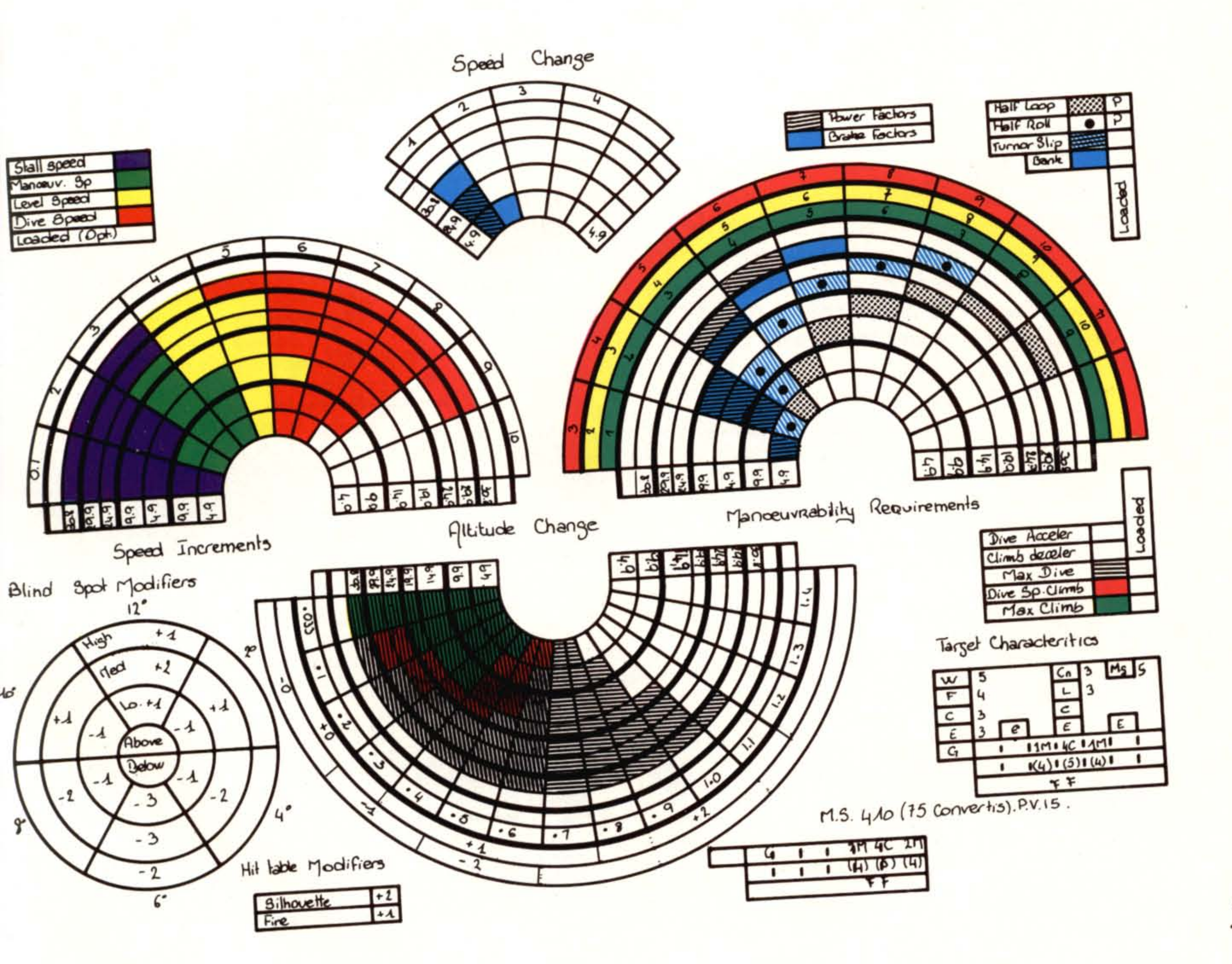
Les mêmes que pour le scénario 1, en ajoutant que le joueur allemand marque 1 point par bombe au but, c'est à dire sur l'un des dix

Attention aux excès de vitesse

Un point n'est pas bien explicité dans la règle de Air Force : pourquoi ne peut-on pas accélérer au delà de la vitesse rouge maximale indiquée ?
Répondons ici : on peut ! A ses risques et périls....
Si l'on dépasse cette vitesse, la structure de l'avion souffre. Il faut cocher -comme si l'on s'était fait tirer dessus- autant de cases d'aile (Wing) que de points de vitesse en excédent.
Mais après cela, n'oubliez pas que la vitesse maximale théorique est réduite de 1 pour deux cases d'aile cochées. Ce qui alourdit la pénalité pour la suite.
Par exemple, si la vitesse maximale théorique est de 8 à l'altitude où se trouve l'avion, vous pouvez, en piquant, pousser une pointe à 9, par exemple. 9 - 8 = 1, donc il faut cocher une case W. Si, au tour suivant, vous continuez à 9, il faut encore cocher une case W... Et la vitesse maximale théorique tombe à 7. Donc, si au tour suivant (le troisième), vous voulez continuer à 9, la pénalité sera de deux cases W ! Bref, à ce rythme, vous n'allez pas tarder à vous retrouver suspendu à votre parachute... Mais un petit coup de survitesse peut aussi vous sauver la mise : alors, pensez-y.

MORANE-SAULNIER M.S.406

P.V : 14 - Engine : I - Prod. : France
Op. : January 1938 - 1098 built.



hexagones de piste, et que c'est bien sûr lui qui marque pour les canons de DCA détruits.

Epilogue

Essayez donc le même scénario en remplaçant les MS 406 par trois D 520 (C.B n°32, voir rectificatif ci-après). Leur vitesse initiale sera de 4.

Appréciez la différence et pensez qu'avec des dirigeants français plus futés, il aurait pu y avoir 1000 D 520 « bons de guerre » le 10 mai 1940 au lieu de... 47...

Frank Stora et
Alexandre Rousse-Lacordaire
Illustration de l'avion : **Yvo Sferlazzo**

RECTIFICATIF

Le Dewoitine D 520, revu et corrigé

Des incidents techniques indépendants de notre volonté ont perturbé la réalisation de la planche du D 520 (C.B n°32). Voici le détail des rectifications à apporter.

1) Cadran Manoeuvrability Requirements : il manque trois cases de 1/2 roll (hachures noires). Il faut rajouter ces hachures noires en surimpression dans les cases bleu uni de 0 à 4.9, de 4.9 à 9.9 et de 14.9 à 24.9.

2) Cadran Altitude change : dans la couronne des gains de vitesse en piqué (+), le 0 va jusqu'à 200 pieds (.2) et non jusqu'à 100 pieds (.1). Dans la couronne des pertes de vitesse en grimpé (-), le 0 va aussi jusqu'à 200 pieds (.2), et le 2 ne va que jusqu'à 700 pieds (.7). Enfin, 3 points sont perdus pour des grimpés de 800 ou 900 pieds.

3) Tableau Target Characteristics : les munitions des Mg sont de 6 (et non de 3) ; la puissance du canon (ligne G) est de 4C (et non de 3C).

Désolé !

P.S. Tant que j'y suis, je précise, à propos du scénario Les chiens de berger (C.B. n°36), que le B.24 est du modèle D, et que son altitude au départ est de 12000 pieds, plus ou moins 2000 au choix du joueur allié.



Un village d'irréductibles Gaulois, 51 avant J.C.

Les guetteurs ont fait leur rapport : une forte troupe romaine possédant des machines de guerre approche. Les guerriers se préparent au combat, les plus jeunes sont déjà partis tendre des embuscades, et voilà que les premiers éléments du corps romain apparaissent au loin. Les dieux seront satisfaits ce soir, les braves sont prêts à mourir...

Les ordres du tribun sont clairs : un village gaulois résiste encore à Rome, il s'agit de le réduire coûte que coûte. Les guerriers gaulois sont nombreux certes, mais rien ne peut résister aux légions, d'autant que des Germains accompagnent la troupe. César sera content ce soir...

Les effectifs

-Gaulois : 1 chef commandant 3 nobles et portant l'enseigne du clan + 1 unité de nobles + 6 bandes de 20 guerriers + 2 unités de 12 tirailleurs + 1 unité de 12 archers + 1 bande de 50 civils.

-Romains : 1 général à cheval portant le vexillum + 8 cohortes de 16 légionnaires + 2 cohortes d'élite de 16 légionnaires + 1 unité de tirailleurs + 1 unité de 10 germains.

Description des troupes

(Entre parenthèses la codification 5e édition de « La flèche et l'épée »).

-Nobles : cavaliers lourds avec javelot et bouclier, élite (HC, irrèg. B).

-Guerriers : infanterie moyenne en formation lâche, javelot et bouclier, ordinaire (LMI, irrèg. C).

-Tirailleurs : infanterie légère, javelot et bouclier, ordinaire (LI, Irrèg. C).

-Archers : infanterie légère, arc, ordinaire (LI, Irrèg. C).

-Civils : infanterie moyenne en formation lâche, armes de base, médiocre (LMI, Irrèg. D).

-Légionnaires : infanterie lourde, pilum et bouclier, ordinaire ou élite (HI, Règ.C ou B).

-Balistes : artillerie portable à 2 servants, ordinaire (Règ. C).

-Germains : cavalerie moyenne, javelot et bouclier, fanatique (MC, Irrèg. A).

Au départ du jeu les unités de tirailleurs gaulois sont cachées dans des bois sur la table, le reste dans le village. Les Romains sont hors de la table, hormis 1 unité au choix placée sur le chemin contre le bord, le reste rentrant par la suite par le chemin. Les Germains peuvent cependant entrer après 5 tours de jeu sur n'importe quel bord de table sauf celui du village. Dès le 1er tour, les Gaulois sortent du village et les Romains continuent d'entrer. Le jeu se déroule en 12 tours maximum.

Les embuscades

Seules les 2 unités de tirailleurs gaulois peuvent tenter des embuscades. Elles peuvent charger, à n'importe quel moment de chaque tour de jeu, un ennemi à portée. 1 mouvement complet de charge leur est permis quel que soit le moment de son lancement. La cible est considérée surprise et teste son moral. Quiconque pénètre dans un bois où se tiennent des tirailleurs les identifie. Ils sont aussitôt placés sur la table et ne peuvent plus faire d'embuscade.

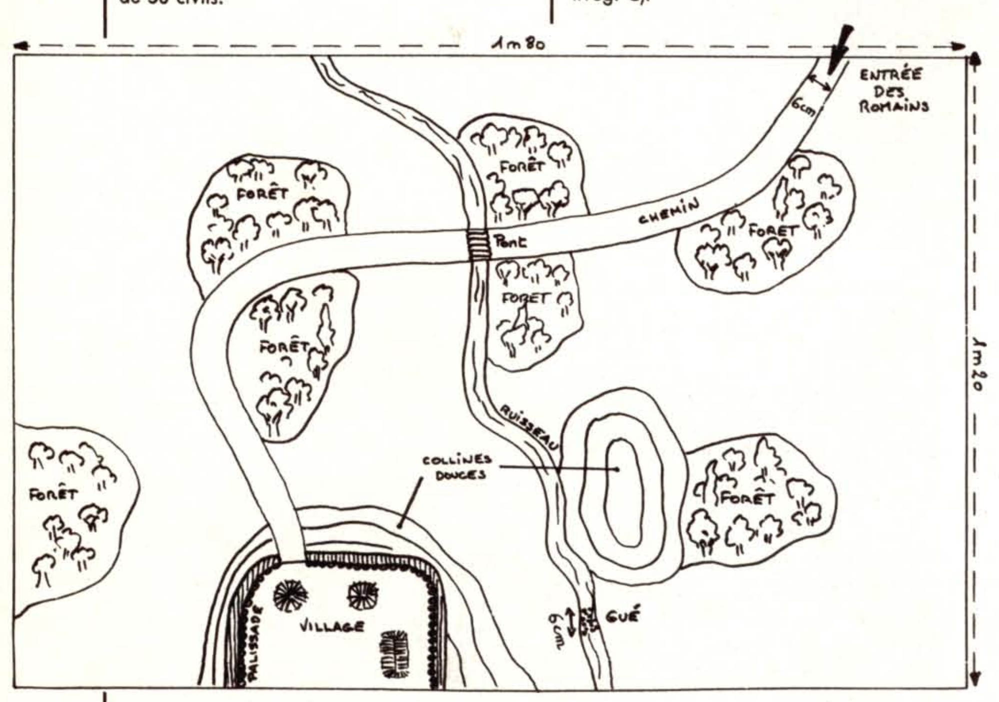
Le terrain

Le village est ceint d'une palissade et d'un fossé, excepté au niveau de la porte. Emprunter le chemin multiplie la vitesse des unités par 1,5.

Conditions de victoire

Le Romain gagne si le village est pris, ou si 1 unité romaine a passé l'enceinte à la fin de la partie, ou si le chef gaulois est tué ou capturé alors que plus d'unités gauloises que romaines déroutent. Autrement le joueur gaulois gagne. (voir plans)

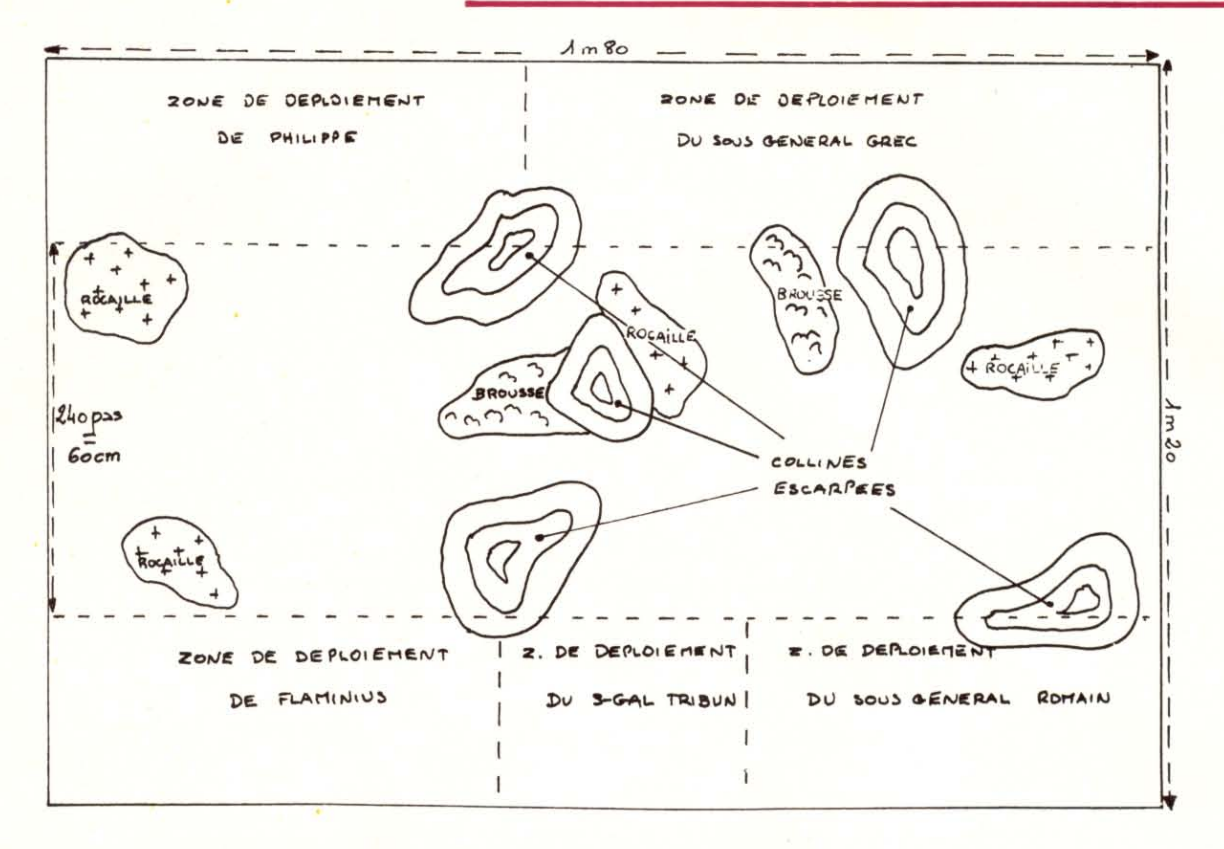
Michel Gauthey




UN VENT DE MAGIE
SOUFFLE DANS
L'EST !
STRASBOURG
METZ
NANCY
EXCALIBUR

Scénario Figurine Antique

Cynoscephales 197 avant J.C.



Alors que sur toute la Méditerranée la république romaine ne cesse d'affirmer sa puissance, Philippe V de Macédoine allié à la Syrie menace les détroits de la mer Egée. Athènes, Pergame et Rhodes directement visées par l'expansionnisme macédonien font appel à leur allié, Rome.

L'armée romaine conduite par Titus Quinctius Flaminius arrive à la rescousse en traversant le nord de la Grèce jusqu'en Thessalie où elle rejoint les troupes de Philippe. Le combat ne peut être refusé en dépit d'un relief très escarpé, et à l'aube les deux armées sont face à face sur les collines de Cynoscephales. Philippe sait que ses formidables phalanges n'évolueront pas sur un terrain favorable et que les troupes romaines sont aguerries et mobiles. Flaminius quant à lui n'ignore pas qu'il détient la clé de l'avenir de Rome en Grèce. Les deux généraux sont prêts au combat, leurs forces sont égales, le temps est clément, les oracles sont incertains, place au fer, au courage et au sang...

Les effectifs

-Philippe : lui même commande à 3 gardes du corps + 1 unité de cavaliers grecs + 1 unité de 12 Crétois + 2 unités de 12 peltastes + 3 unités de 24 piquiers.
-Sous-général grec : corps d'armée de la même composition que celui de Philippe.
-Flaminius : lui même commande à 3 gardes du corps + 2 unités de 12 hastati + 1 unité de 12 vélites + 2 unités de 12 principes + 1 unité de 12 triarii.
-Sous-général tribun : lui même équipé comme un garde du corps + 1 unité de 12 hastati + 1 unité de 6 vélites + 1 unité de 12 principes + 1 unité de 6 triarii.
-Sous-général romain : lui même équipé comme un garde du corps + 1 unité de 2 éléphants + 2 unités de 16 aetoliens + 1 unité de 12 hastati + 1 unité de 6 vélites + 1 unité de 12 principes + 1 unité de 6 triarii.

Description des troupes

(Entre parenthèses la codification 5e édition de « la flèche et l'épée »).
-Gardes du corps : cavaliers lourds, javelot et bouclier, garde (HC, Règ.A).
-Cavaliers grecs : lourds avec javelot et bouclier, élite (HC, Règ.B).
-Crétois : infanterie légère mercenaire avec arc et bouclier, ordinaire (LI, Règ.C).
-Peltastes : infanterie moyenne en formation lâche, longue lance, javelot et bouclier, ordinaire (LMI, Règ.C).
-Piquiers : infanterie moyenne, pique et bouclier, ordinaire (MI, Règ.C).
-Hastati et principes : infanterie lourde, pilum et bouclier, ordinaire (HI, Règ.C).
-Vélites : infanterie légère, javelot et bouclier, ordinaire (LI, Règ.C).
-Triarii : infanterie lourde, longue lance et bouclier, élite (HI, Règ.B).
-Eléphants : portant 2 javeliniers et 1 conducteur, ordinaire (EI, Irrèg.C).
-Aetoliens : infanterie moyenne en formation lâche, javelot et bouclier, ordinaire (LMI, Irrèg.C).

Les troupes de chaque général sont à placer dans le périmètre indiqué sur la carte comme le désirent les joueurs. La partie se déroule en 12 périodes maximum. Les premiers corps à s'ébranler sont ceux de Philippe et de Flaminius, les autres ne le feront qu'un tour après. Si historiquement les Romains ont gagné, c'est en contournant avec les troupes du tribun les phalanges de Philippe qui avait pourtant écrasé Flaminius.

Conditions de victoire

Les Romains gagnent si Philippe est tué ou capturé, ou si au moins 5 phalanges sont déroutées au même moment.
Les Macédoniens gagnent si 2 généraux romains sont mis hors de combat au même moment (morts, capturés ou déroutés), ou si 8 unités d'hastati, de principes ou de triarii déroutent à la fois.

Michel Gauthey

DRACO DRACORUM
Le Dragon des Dragons

TIRAGE LIMITÉ

- Le plus gros et le plus impressionnant dragon jamais créé par RAL PARTHA
- Tirage limité : **1 000 exemplaires**
- Chaque boîte comprendra un guide d'assemblage et un guide de peinture ainsi qu'un certificat numéroté authentifiant son tirage limité
- Sortie prévue : décembre 1987

ETENEZ-LE DÈS MAINTENANT A L'AIDE DU BON DE SOUSCRIPTION CI-DESSOUS

Je désire recevoir DRACO DRACORUM, le Dragon des Dragons, dès qu'il sortira ; à cet effet, je vous demande d'enregistrer ma souscription aux conditions suivantes :

Souscriptions traitées par ordre d'arrivée dans la limite de 1 000.
Prix, frais de port compris (envoi recommandé)____________490 francs.

Nom : ____________ Prénom : ____________

Adresse : ____________

Code postal : ______ Ville : ____________



Je joins à ma souscription mon règlement par chèque bancaire, C.C.P. 3 volets ou mandat (les chèques ne seront encaissés qu'au moment de l'expédition) à l'ordre de JEUX DESCARTES, 5, rue de la Baume, 75008 PARIS.

Offre valable uniquement pour la France métropolitaine.

F.A.R. 90

Ça allait vraiment mal ! Toutes ses communications électroniques brouillées, le moteur touché, l'hélico perdait rapidement de l'altitude. Plus bas, entre les lignes franco-allemandes et russes, dans un no man's land étrangement silencieux, les volutes de gaz toxique répandaient la mort au gré des vents estivaux. En pleine spirale descendante, le pilote eut à peine le temps de lancer à son coéquipier : « Quand j'étais jeune, je regardais toujours Supercopter. Tu vas voir, on va s'en sor... »
L'aube se levait sur la troisième guerre mondiale.

Réalisé pour le Défi Richard Lenoir 87 [1], F.A.R. 90 non seulement rompt, par son thème et son niveau de difficulté, avec les wargames précédemment parus dans Casus Belli, mais s'offre le luxe de cumuler trois premières mondiales :
-Premier jeu sur les forces françaises, au niveau opérationnel, lors de la 3ème Guerre Mondiale [2].
-Premier jeu de ce type créé par des Français.
-Premier jeu mettant en action les unités de la F.A.R. (Force d'Action Rapide, créée en 1983).
Après plusieurs encarts dont la vocation était d'être simples, accessibles, et destinés à l'initiation, F.A.R. 90 devrait causer de sérieuses émotions à des joueurs même de haut niveau.

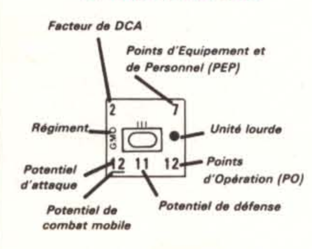
(1) Pour ceux qui désirent participer au tournoi (qui aura lieu les 17/18 octobre, voir les Nouvelles du Front), signalons que le jeu sera joué en aller/retour. Apprenez bien la règle et entraînez-vous : le temps sera limité, or le jeu est assez long ! Conseil des auteurs : n'essayez pas de jouer « 2ème Guerre Mondiale », en constituant des fronts. Regardez bien les conditions de victoire afin de saisir vos buts exacts, et de définir vos plans. Le joueur français devra notamment appliquer une stratégie très fine, et utiliser au mieux ses hélicos et les ressources du terrain.

(2) Les auteurs attirent l'attention sur les limites de cette simulation. En effet, le Français peut y paraître en position désavantageuse dès le départ. Mais, en dehors du fait qu'un joueur habile peut anihiler complètement les forces adverses, il faut surtout garder à l'esprit que FAR 90 ne simule qu'une action ponctuelle, s'inscrivant dans une manoeuvre politico-stratégique beaucoup plus vaste, dans le cadre d'une stratégie de dissuasion, nucléaire et globale.

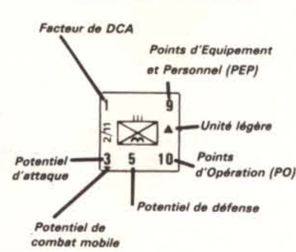
1.0 : INTRODUCTION

1.1 : Ce jeu est une simulation à l'échelon bataillon/régiment. Un hex représente 4 Km et un tour de jeu, 12 heures.
1.2 : Les pions
A) Comment les lire :

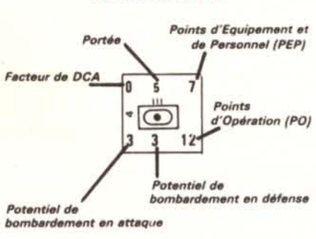
Unité terrestre lourde



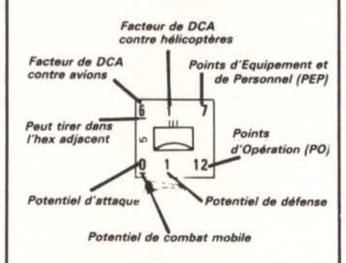
Unité terrestre légère



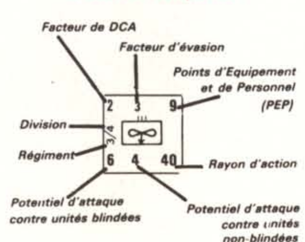
Unité d'artillerie



Unité d'artillerie anti-aérienne



Unité d'hélicoptères



B) Taille des unités : II = bataillon, III = régiment, X = brigade, XX = division, XXXX = Armée.
C) Les unités « lourdes » ont un point noir (●) imprimé sur le côté droit du pion. Les unités « légères » ont un triangle noir (▲) à ce même endroit. Les autres unités sont considérées comme n'étant ni « lourdes » ni « légères ».
D) Les différents types d'unités :

- blindés
- infanterie mécanisée
- infanterie motorisée
- infanterie aéromobile
- infanterie parachutiste
- chasseurs alpins
- artillerie automotrice (blindée)
- artillerie (tractée)
- LRM (Lance Roquettes Multiples)
- artillerie parachutiste (mortiers lourds)
- génie
- DCA
- URSS : bataillon de reconnaissance
- France : cavalerie légère blindée
- PC Poste de Commandement
- Régiments de Commandement et de Soutien
- hélicos d'attaque
- hélicos de transport

1.3 : Séquence de jeu d'un TOUR
A) Phase de ravitaillement. Les joueurs déterminent quelles sont les unités ravitaillées. Celles-ci récupèrent des PEP (Points d'Equipement et de Personnel). Les unités qui ne le sont pas à ce moment là sont considérées comme étant non-ravitaillées pour tout le restant du *TOUR*. Cette phase n'a pas lieu au 1er tour.
B) Phase de détermination de la supériorité aérienne. Le joueur soviétique jette 1D6 et consulte la table d'appui aérien tactique. Le joueur qui possède alors la supériorité aérienne, et lui seul, pourra utiliser les points aériens qui lui sont alloués pour ce tour de jeu.
C) Phase d'allocation des PGE et des munitions chimiques. Les joueurs consultent la table de Points de Guerre Electronique (PGE) et la table de munitions chimiques, et inscrivent sur une feuille les points qui leur sont alloués pour ce tour. Ils devront en tenir un décompte précis.
D) Phase d'initiative. Les joueurs déterminent qui possède l'initiative. Celui qui la possède peut soit commencer la 1ère phase opérationnelle du tour, soit laisser son adversaire le faire. Au 1er tour, l'URSS possède automatiquement l'initiative.



E) 1ère phase opérationnelle. Le 1er joueur peut faire bouger et attaquer aucune, une ou toutes ses unités. A chaque fois qu'une unité agit durant une phase opérationnelle, elle dépense 1 PEP.
F) 2ème phase opérationnelle. Le 2ème joueur peut faire bouger et attaquer aucune, une ou toutes ses unités.
G) 3ème phase opérationnelle. Le 1er joueur peut à nouveau faire bouger et attaquer le nombre d'unités qu'il désire.
H) 4ème phase opérationnelle. Le 2ème joueur peut à nouveau faire bouger et attaquer le nombre d'unités qu'il désire.

Répétition des phases opérationnelles tant que les 2 joueurs ne souhaitent pas entamer un nouveau *TOUR*. Si les 2 joueurs « passent », c'est à dire que ni l'un ni l'autre ne désirent plus effectuer une nouvelle phase opérationnelle, le tour de jeu est terminé et l'on passe au suivant. Le marqueur de tour de jeu est avancé d'une case.
Les joueurs répètent à chaque tour tous les points décrits ci-dessus.

1.4 : Scénario

Nous sommes en Juillet 1990. L'action décrite dans ce jeu est censée débuter au 5ème jour de la guerre généralisée qui oppose, en Europe, les forces du Pacte de Varsovie à celles de l'OTAN.
Après 2 jours de guerre, l'offensive du bloc de l'Est piétine, et n'a toujours pas réussi à effectuer une percée décisive dans le dispositif adverse, déployé en ligne tout le long du « rideau de fer ». C'est pourquoi l'Etat-Major général du Pacte de Varsovie est amené à prendre rapidement la décision de violer la neutralité autrichienne.
Au matin du 3ème jour, d'importantes forces soviétiques franchissent la frontière austro-tchèque et s'emparent de tout le tiers nord du pays (région de Linz), le seul à n'être pas trop accidenté. Au bout de 48 heures, la petite armée autrichienne est repoussée dans ses montagnes et s'y retranche très solidement. Dans le même temps, les Soviétiques constituent un GMO (Groupe de Manoeuvre Opérationnel) à partir de forces fraîches du second échelon. Le GMO ainsi créé franchit cette fois la frontière austro-allemande à la hauteur de Burghausen et Braunau am Inn. Ses objectifs sont multiples : Prendre ou encercler Munich (s'il le peut), prendre à revers le 2ème Corps d'Armée allemand qui résiste âprement le long de la frontière germano-tchèque, mais surtout, faire le plus de dégâts possibles sur les arrières du Groupe d'Armées Centre de l'OTAN (CENTAG -moitié sud de la RFA). Pour ce faire, il doit désorganiser les lignes de communication, détruire (ou s'emparer) des bases aériennes, des dépôts logistiques, des centres de commandement et de contrôle, et toutes les unités ennemies qu'il sera amené à rencontrer. Le commandant du GMO constitué pour la circonstance (2 divisions blindées, 1 division de fusiliers motorisés -infanterie mécanisée-, et des éléments organiques) dispose d'une très importante marge d'initiative afin d'atteindre le plus grand nombre possible d'objectifs parmi tous ceux cités, et cela en fonction de ce qu'il jugera possible de réaliser dans le court laps de temps qui lui a été imparti : 48 heures (4 tours de jeu).
Les seules forces occidentales disponibles dans cette zone sont la 4ème Brigade Mécanisée canadienne et 2 brigades territoriales ouest-allemandes.
Le Gouvernement français, désireux de manifester au plus tôt sa solidarité avec la RFA, dépêche en toute hâte d'importants éléments de la Force d'Action Rapide, car la 1ère Armée française, elle, fait mouvement vers la grande plaine d'Allemagne du Nord, où le dispositif de l'OTAN est maintenant assez sérieusement enfoncé.
N.B. : La FAR se compose de 5 divisions : la 6ème Division Légère Blindée, la 4ème Division Aéro-Mobile, la 11ème Division Parachutiste, la 27ème Division Alpine et la 9ème Division d'Infanterie de Marine, bientôt transformée en 9ème Division Légère Blindée. Dans ce jeu, seules les 6ème DLB et 4ème DAM sont au complet.

1.4.1 : Conditions de victoire

Dans ce jeu, seuls les Soviétiques gagnent des Points de Victoire (PV). Le nombre de PV qu'ils réussissent à accumuler détermine leur niveau de victoire, ou de défaite...
Un grand nombre d'objectifs sont constitués par des hex. Dans ce cas, les PV qu'ils rapportent sont directement imprimés sur l'hex. Lorsque ce chiffre est suivi d'une étoile, l'hex doit être *OCCUPE* à la fin de la partie. Lorsque ce chiffre est seul, l'hex doit simplement être *TRAVERSE* au moins une fois.
-Par unité qui sort de la carte (mais sans y revenir), par un hex d'autoroute du bord ouest de la carte et/ou du bord nord de la carte, des hex 2801 à 2817 inclus : 2 PV.
-par unité alliée hors ravitaillement à la fin de la partie : 1 PV.
-par unité allemande ou canadienne détruite : 2 PV.
-par PC allié détruit : 3 PV.
-par unité française détruite : 3 PV.
-par unité d'hélicos français détruite : 6 PV.
-par RCS détruit : 4 PV.
-par PC FAR détruit : 6 PV.

Points négatifs

-par hex de zone urbaine où l'URSS utilise l'arme chimique : -2 PV.
-par unité soviétique détruite : -3 PV.
-par PC divisionnaire détruit : -5 PV.
-destruction du PC de GMO : -10 PV.

Niveaux de victoire :

20 PV soviétiques : victoire stratégique alliée.
30 PV : victoire décisive alliée.
40 PV : victoire tactique alliée.
50 PV : égalité.
60 PV : victoire tactique soviétique.
75 PV : victoire décisive soviétique.
95 PV : victoire stratégique soviétique.
Lorsqu'on joue ce jeu en 6 tours, tous ces niveaux de victoire sont augmentés de 10 PV par tour supplémentaire.

1.4.2 : Points d'initiative.

Chaque joueur dispose d'un certain nombre de points d'initiative. Au 1er tour, l'URSS a l'initiative. Au 2ème tour, elle reçoit 10 points d'initiative et les Occidentaux 12. Au 3ème tour, ceux-ci reçoivent 4 points. Au 4ème tour, l'URSS reçoit 2 points.

1.4.3 : Placement initial.

A) RFA : 51ème Brigade Territoriale (au complet) : à au moins 6 hex de Munich. 53ème Brigade Territoriale (au complet) : dans un polygone défini par les bords nord et est de la carte, l'ouest de l'Inn, et les hex 2517, 1523 et 1618.
B) Canada : toutes les unités dans un rayon de 5 hex autour de l'hex 1320, mais toujours à l'ouest de l'Inn.
C) Paras français (toutes les unités de la 11ème DP) : dans un polygone défini par l'Inn, le bord sud de la carte et les hex 0820 et 0816.

1.4.4 : Renforts

Les Soviétiques entrent tous au début du 1er tour. Les Français entrent dans l'ordre suivant :
Tour 1 : PC FAR, 4ème DAM, 6ème DLB,
Tour 2 : toutes les autres unités.
Lorsque les unités entrent sur la carte, le joueur doit tenir compte des hex existant hors de la carte. Les unités entrent en colonne. La 1ère unité ou pile d'unités qui entre sur la carte possède la totalité de ses PO. Les autres unités doivent payer pour chaque hex supplémentaire à l'extérieur de la carte.

Exemple : La 5ème DB soviétique entre sur la carte par un hex d'autoroute. La 1ère unité paye uniquement pour l'hex d'entrée. La 2ème unité paye 1/2 PO supplémentaire, la 3ème paye 2 x 1/2 PO supplémentaire, etc...
De plus, les unités françaises qui entrent sur la carte ont déjà subi des pertes. Afin de les déterminer, on lance 1D6 PAR UNITE. Sur un résultat de 1 ou 2, l'unité est intacte ; sur un résultat de 3, 4 ou 5, elle perd 1 PEP ; sur un résultat de 6, elle en perd 2.
Les Soviétiques entrent par les hex 0730 et/ou 0530 ; les renforts français par les hex 0401, 0901 et/ou 1301.

2.0 : POINTS D'EQUIPEMENT ET DE PERSONNEL

Les unités modernes ne s'affaiblissent pas comme les unités de la 2ème GM. Elles possèdent une puissance de feu quasi-constante car seule une faible partie de leurs effectifs combat réellement. De plus, elles ne peuvent combattre que durant un laps de temps limité. Elles absorbent des pertes jusqu'à un maximum qui les détruit complètement. Les Points d'Equipement et de Personnel (PEP) représentent les hommes, le matériel, la cohésion, la fatigue, les munitions et le moral de l'unité.
2.1 : Les dégâts infligés à une unité sont exprimés en PEP. Une unité qui n'a plus de PEP est éliminée. Les marqueurs sont utilisés pour déterminer les PEP qui restent au crédit de l'unité.
2.2 : A chaque fois qu'une unité utilise un ou plusieurs points d'opération durant sa phase opérationnelle, elle perd 1 PEP. Le défenseur ne consomme jamais de PEP sauf lorsqu'il lui est infligé des pertes ou qu'une unité d'artillerie ou d'hélicoptères exécute une mission de soutien en défense.
2.3 : Durant la phase de ravitaillement, toutes les unités qui peuvent tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à leur source de ravitaillement récupèrent 1 PEP. Les unités d'artillerie et d'hélicoptères récupèrent quant à elles 2 PEP. Une unité qui n'a ni bougé, ni effectué de combat (offensif et/ou défensif) durant un tour de jeu récupère 1 PEP supplémentaire. Une unité ne peut jamais avoir plus de PEP que la valeur indiquée sur le pion.
2.4 : Une unité à laquelle il ne reste qu'un seul PEP ne peut dépenser aucun point d'opération.

3.0 : UTILISATION DES POINTS D'OPERATION

3.1 : Dans chaque tour de jeu, il existe en théorie une infinité de phases opérationnelles. Le joueur qui possède l'initiative peut bouger une, toutes, ou aucune de ses unités pendant la phase en cours. Les mouvements et les combats sont résolus les uns après les autres pour une même unité ou pile d'unités. Ensuite, c'est au second joueur d'exécuter sa phase opérationnelle, et ainsi de suite. Lorsque les 2 joueurs ont « passé », c'est à dire que ni l'un ni l'autre ne désire plus effectuer une nouvelle phase opérationnelle, le tour de jeu s'arrête et l'on passe au suivant.
3.2 : A chaque fois qu'une unité bouge,

attaque, ou entreprend une mission de soutien avec de l'artillerie et/ou des hélicoptères, elle perd 1 PEP. Quel que soit le nombre de combats que l'unité effectue durant sa phase opérationnelle, elle ne perd qu'un PEP (en dehors des éventuels PEP perdus du fait de résultats de combat).

3.3 : Chaque unité possède un certain nombre de Points d'Opération (PO) qui représente sa capacité à bouger et/ou à effectuer des attaques. La table n°1 donne le nombre de PO que coûte chaque type de mouvement et de combat. Durant sa phase opérationnelle, chaque unité peut utiliser aucun, un, ou tous ses PO. Ceux-ci ne peuvent pas être accumulés d'une phase sur l'autre.

3.4 : Si l'unité a déjà effectué une opération durant la 1ère phase opérationnelle du tour de jeu, elle doit dépenser 1 PO de plus pour chaque hex dans lequel elle entre (seulement 1/2 de plus sur autoroute), et pour chaque attaque qu'elle entreprend durant les phases opérationnelles suivantes.

3.5 : Chaque unité ou pile d'unités d'une case donnée doit agir indépendamment au cours de sa phase. Dès lors qu'une unité ou pile d'unités d'une case différente entame ses opérations, la phase de la précédente est terminée. (Exceptions : voir attaques combinées, hélicoptères et artillerie).

3.6 : Une unité ou une pile d'unités qui traverse, lors de son mouvement, un hex occupé par une unité ou une pile d'unités amies, peut poursuivre son mouvement avec une ou toutes les unités contenues dans cet hex, si cette/ces dernière(s) n'a(ont) pas bougé durant cette phase opérationnelle. La règle d'empilement ne doit pas être violée. La nouvelle force ainsi constituée peut continuer à bouger et à attaquer tant que toutes les unités sont aptes à dépenser des PO. Cette règle 3.6 est une exception à la règle 3.5.

3.7 : Les hélicoptères n'ont pas de PO. Ils se déplacent au maximum de leur portée. Néanmoins, ils perdent 1 PEP par mission effectuée.

3.8 : Une unité qui entre dans une ZDC (zone de contrôle, voir 6.0) ennemie doit s'arrêter pour le reste de la phase opérationnelle. Seuls les hélicoptères peuvent entrer/traverser un hex occupé par l'ennemi ; ils ne sont pas obligés de s'y arrêter mais restent soumis au tir de la DCA ennemie.

3.9 : Lors du mouvement sur route, les unités payent 1/2 PO de plus pour traverser un hex occupé par une unité amie. les régiments blindés et motorisés soviétiques payent 1 PO lors d'un mouvement sur route ; si 2 unités, qui ne sont pas de l'artillerie, se déplacent sur route ensemble, elles payent 1 PO. Ces effets ne sont pas cumulatifs avec le demi-PO cité précédemment.

4.0 : INITIATIVE

4.1 : Chaque camp possède un certain nombre de points d'initiative au début du scénario. Il peut en recevoir en cours de partie. Au début de chaque tour de jeu, les joueurs décident secrètement du nombre de points qu'ils s'allouent pour ce tour de jeu. Celui qui a le plus haut total possède l'initiative. Il peut soit commencer sa phase opérationnelle, soit laisser son adversaire jouer. En cas d'égalité, c'est l'URSS qui a l'initiative.

4.2 : Une fois dépensés, les points d'initiative sont définitivement perdus.

4.3 : Au 1er tour de jeu, l'URSS possède automatiquement l'initiative.

5.0 : EMPILEMENT

5.1 : Les PC (Poste de Commandement) et les RCS (Régiment de Commandement et de Soutien) ne comptent pas pour l'empilement.

5.2 : L'URSS peut empiler au maximum 3 unités sur un même hex avec la restriction suivante : il ne peut pas y avoir 2 régiments blindés et/ou mécanisés soviétiques empilés ensemble. L'empilement peut donc être d'un régiment plus 2 bataillons, ou 3 bataillons.

5.3 : Pour l'empilement et le mouvement, les régiments d'artillerie soviétiques sont considérés comme étant équivalents à 1 bataillon.

5.4 : Les Occidentaux ne peuvent pas empiler des unités de nationalités différentes. La France peut empiler 3 unités quels que soient leurs types. La RFA et le Canada ne peuvent empiler que 2 unités par hex.

5.5 : Les unités d'hélicoptères en mission de combat ne comptent pas pour le calcul de l'empilement.

5.6 : A tout moment, une pile d'unités peut traverser des unités amies pendant le mouvement.

6.0 : ZONES DE CONTROLE

6.1 : Les 6 hex qui entourent une unité sont appelés ZDC (zone de contrôle). Les unités d'hélicoptères, d'artillerie, de « commandement et de soutien » et les PC n'ont pas de ZDC.

6.2 : Les ZDC ne s'étendent pas dans les zones urbanisées ni au-delà des rivières.

6.3 : Lorsqu'une unité entre dans une ZDC ennemie, lors de sa phase opérationnelle, elle doit immédiatement s'arrêter. Il ne coûte pas de PO supplémentaires pour entrer dans une ZDC ennemie.

6.4 : La présence d'une unité amie n'annule pas les effets de la ZDC pour les besoins du mouvement et de la retraite après combat. En revanche, elle l'annule pour les effets du ravitaillement.

6.5 : Une unité qui sort d'une ZDC ennemie ne peut pas entrer dans un autre hex contrôlé par cette même unité ennemie durant la même phase opérationnelle.

6.6 : Pour sortir d'une ZDC ennemie, l'unité ne doit avoir dépensé aucun PO durant sa phase opérationnelle.

6.7 : Si toutes les unités d'un hex veulent sortir d'une ZDC, cela coûte +6 PO par unité sortante (même si le décrochage échoue), et le décrochage n'est réussi que sur un jet de 4, 5 ou 6 sur 1D6. Si une unité reste dans la ZDC, le décrochage est automatiquement réussi, et coûte +5 PO par unité sortante. Il faut que l'unité qui reste possède une ZDC et qu'elle reste dans l'hex pour tout le restant de la phase opérationnelle.

6.8 : Si le décrochage échoue, il ne peut pas être retenté durant la même phase opérationnelle. Les unités peuvent néanmoins attaquer, mais elles ne peuvent ni participer à une « attaque combinée », ni effectuer une attaque préparée.

6.9 : Toutes les unités d'une pile sortant d'une ZDC ennemie, doivent impérativement effectuer ce mouvement de sortie vers le même hex. Ensuite, les unités peuvent bouger séparément. Cette règle est une exception à la règle 3.5.

7.0 : COMBAT

7.1 : Durant une phase opérationnelle, une unité peut attaquer plusieurs fois, de même qu'une unité peut être attaquée plusieurs fois. Le joueur en phase conduit ses mouvements et ses attaques selon l'ordre qu'il désire, tant que ses unités possèdent suffisamment de PO.

7.2 : Chaque unité, ou pile d'unités, attaque indépendamment. Cela veut dire que l'on ne peut pas bouger plusieurs unités ou piles d'unités pour ensuite attaquer un hex (exception : voir 3.6). Une « attaque combinée » n'est possible que dans la situation prévue par la règle d'attaque combinée. Les unités d'artillerie et d'hélicoptères peuvent à tout moment participer à une attaque, soit en soutien offensif, soit en soutien défensif.

7.3 : L'attaquant a le choix entre plusieurs types d'attaques dont les effets sont différents. Ces attaques sont : attaque préparée, attaque normale, attaque rapide. Elles coûtent plus ou moins de PO (voir table n°1). Pour attaquer un hex, l'attaquant doit être adjacent à celui-ci (exception : artillerie). On ne peut attaquer qu'un hex à la fois. L'attaque est toujours volontaire et donc n'est jamais obligatoire.

7.4 : La séquence de combat se résout de la manière suivante :

A) L'attaquant choisit le type d'attaque qu'il conduit et dépense les PO nécessaires pour les unités engagées.

B) Il décide quelles sont les unités d'hélicoptères qui participent à l'attaque (s'il y a lieu) ; les tirs de DCA sont résolus.

C) Il décide quelles sont les unités d'artillerie qui font des missions de bombardement offensif (soutien en attaque).

D) Le défenseur décide quelles sont les unités d'artillerie et d'hélicoptères qui font des missions de soutien défensif.

E) Les 2 joueurs effectuent leurs opérations de guerre électronique.

F) On calcule le ratio de combat. Il est arrondi au bénéfice du défenseur. Ce ratio est modifié par la situation tactique (voir table n°2).

G) L'attaquant jette un dé et consulte la colonne appropriée sur la table des combats (table n°2). Les résultats sont appliqués immédiatement.

H) Le défenseur effectue ses retraites, s'il désire retraiter. L'attaquant effectue ses avances après combat.

I) S'il reste suffisamment de PO aux unités qui ont attaqué, elles peuvent continuer à bouger et à attaquer normalement.

7.5 : Les modifications applicables aux résultats de combat sont mentionnées dans le tableau n°2.

7.6 : Les unités d'artillerie ne peuvent attaquer seules un hex. Lorsqu'elles se défendent seules contre une attaque ennemie, les unités d'artillerie blindée possèdent un potentiel de défense de 2, et les unités d'artillerie non-blindée possèdent un potentiel de défense de 1.

7.7 : Il existe un rapport de force minimal pour chaque type de terrain en-dessous duquel toute attaque est interdite. Ce rapport minimal est calculé d'après les valeurs nominales des pions et avant tout ajustement de colonne.

7.8 : attaques combinées

7.8.1 : Les unités qui participent à une attaque combinée doivent remplir les conditions suivantes :

A) Les unités peuvent attaquer un hex de plusieurs côtés à la fois. Toutes les unités qui participent à cette attaque ne doivent pas avoir dépensé de PO durant cette phase opérationnelle.

B) Toutes les unités qui attaquent doivent pouvoir dépenser des PO durant cette phase opérationnelle. Par conséquent, les unités auxquelles il ne reste qu'un PEP ne peuvent pas effectuer d'attaque combinée.

C) L'attaquant doit faire une attaque préparée normale ou mobile, ce qui lui coûte 6 PO par unité engagée.

D) L'URSS ne doit utiliser que des unités appartenant à la même division (à l'exception des unités de GMO qui peuvent participer sans restrictions à toutes les attaques combinées) ; de plus, un PC doit se trouver dans une des piles participant à l'attaque combinée. Les troupes occidentales ne peuvent effectuer une attaque combinée que lorsqu'elles sont de même nationalité.

7.8.2 : Effets de l'attaque combinée : Pour chaque hex supérieur à 1 d'où provient l'attaque, l'attaquant bénéficie d'un déplacement d'une colonne vers la droite sur la table des résultats de combat. *Exemple :* Si le défenseur est attaqué depuis 3 hex différents, l'attaquant bénéficie d'un déplacement de 2 colonnes vers la droite sur la table des résultats de combat.

7.8.3 : Après une attaque combinée, et après que les avances après combat aient été réalisées, seule 1 pile d'unités, au choix du joueur, peut continuer à bouger et à combattre.

7.9 : combat mobile

7.9.1 : Les unités motorisées, mécanisées et blindées peuvent, dans les terrains clairs et accidentés, et seulement dans ceux-ci, entreprendre une attaque mobile. Cela ne coûte pas de PO supplémentaires.

7.9.2 : Lors d'un combat mobile, l'artillerie en soutien, direct ou indirect, voit son potentiel de combat réduit à 1.

7.9.3 : Le potentiel de combat utilisé lors d'une attaque mobile, est celui qui est souligné sur le pion, et cela pour l'attaquant comme pour le défenseur. Le chiffre de combat mobile pour les PC et les RCS n'est valable qu'en défense et jamais en attaque.

7.9.4 : Lors d'une attaque mobile, les pertes infligées au défenseur sont réduites de 1.

7.10 : Sur la table des résultats de combat, le chiffre de gauche s'applique à l'attaquant et le chiffre de droite au défenseur. Les résultats sont exprimés en PEP. Toutes les unités qui ont participé au combat sont affectées par ce résultat. Celui-ci représente donc les pertes par unité engagée. Cette table est utilisée pour tous les combats terrestres.

7.11 : Les hélicoptères et les unités d'artillerie qui effectuent des missions de bombardement de soutien indirect ne sont jamais affectés par les résultats de combat de la table n°2.

7.12 : Retraite

7.12.1 : Au lieu de subir des pertes, le défenseur peut reculer. Avant de pouvoir exercer cette option, les unités lourdes doivent de toutes façons perdre 1 PEP chacune et les unités légères, les PC, les RCS, les unités d'artillerie et les unités du génie, 2 PEP chacune. L'unité a le droit de retraiter d'autant d'hex que la différence entre les pertes totales et les pertes obligatoires. *Exemple :* Si une unité légère prend 4 PEP de pertes, elle pourra, après avoir perdu 2 PEP, reculer de 2 hex. L'attaquant ne peut jamais reculer pour atténuer ses pertes.

7.12.2 : Si le défenseur décide de reculer, il doit respecter les règles suivantes :

A) Une unité ne peut pas reculer dans une ZDC ennemie, même occupée par une unité amie.

B) Une unité ne peut pas reculer à travers un cours d'eau, sauf s'il existe un pont non détruit.

C) Une unité doit reculer dans un hex vacant ou dans un hex occupé par une unité amie si elle ne viole pas les règles d'empilement.

D) L'unité doit reculer, si cela lui est possible, dans l'hex dont le coût en PO est le plus faible.

7.12.3 : Si l'unité ne peut ou ne veut reculer, elle est obligée de perdre des PEP selon les résultats de combat.

7.12.4 : Si le défenseur choisit de retraiter d'au moins 1 hex, l'attaquant voit ses pertes réduites d'1 PEP par unité engagée dans le combat.

7.12.5 : Les hélicoptères ne sont jamais soumis aux règles de retraite après combat.

7.13 : Avance après combat

7.13.1 : Lorsqu'une unité ennemie est éliminée ou qu'elle doit retraiter, l'attaquant a l'option de faire une avance après combat. Cette avance est gratuite et ne coûte pas de PO pour les 2 premiers hex d'entrée.

7.13.1 : L'attaquant peut avancer d'autant d'hex que le défenseur recule. Il doit payer les PO nécessaires pour entrer dans les hex au-delà du second mais tant qu'il suit le chemin de retraite de l'unité ennemie, il ignore les effets des ZDC ennemies.

7.13.3 : Le premier hex d'avance après combat doit obligatoirement être l'hex précédemment occupé par l'unité ennemie qui a été attaquée.

7.13.4 : Tant que l'unité avance en entrant dans les hex de retraite de l'unité ennemie, elle n'est pas affectée par les ZDC des autres unités ennemies. Si elle vient à dévier de cette route, elle doit s'arrêter dans la 1ère ZDC ennemie dans laquelle elle pénètre.

7.13.5 : Si toutes les unités ennemies ont été éliminées, l'attaquant peut avancer gratuitement d'un maximum de 2 hex, les hex au-delà de l'hex précédemment occupé par l'unité détruite sont considérés comme ne faisant pas partie du chemin de retraite.

7.13.6 : Les unités d'artillerie en mission de soutien de bombardement indirect ne peuvent pas avancer après combat.

7.13.7 : Une unité qui n'a pas participé au combat, mais qui est néanmoins empilée avec des unités qui ont attaqué, bénéficie de l'avance après combat.

7.13.8 : Le joueur soviétique, et lui seul, peut faire bénéficier de l'avance après combat les unités qui n'ont pas participé à l'attaque et qui ne sont pas empilées avec les unités attaquantes. Ces unités doivent remplir les conditions suivantes :

A) Etre adjacentes aux unités qui attaquent.

B) Appartenir à la même division que les unités qui ont attaqué, ou appartenir aux éléments organiques de GMO.

C) Avoir plus d'un PEP.

7.13.9 : Pour faire cette avance après combat, elles doivent impérativement entrer dans l'hex précédemment occupé par une unité amie qui a participé à l'attaque. Le 2ème hex d'avance est laissé au choix du joueur. Elle ne peuvent avancer que de 2 hex maximum.

7.13.10 : Les unités d'artillerie soviétiques en mission de bombardement de soutien indirect offensif bénéficient de cette règle d'avance après combat si elles sont adjacentes aux unités attaquantes.

8.0 : ARTILLERIE

8.1 : Les unités d'artillerie peuvent effectuer différents types de missions de bombardement. Ces missions sont : tir direct, tir indirect, tir de contre-batterie. Une unité d'artillerie ne peut effectuer qu'une seule mission de bombardement par phase opérationnelle. Lorsqu'elle a effectué une mission, son pion est retourné. A chaque fois qu'une unité d'artillerie effectue une mission de bombardement, elle perd 1 PEP (si elle bouge ET effectue une mission de bombardement durant la même phase opérationnelle, elle perdra donc 2 PEP). Le défenseur qui effectue une mission de tir direct ne perd pas de PEP. Son potentiel de défense est simplement ajouté aux potentiels de défense des autres unités attaquées.

8.2 : Tir direct

8.2.1 : Une unité d'artillerie qui est empilée avec une unité amie qui n'est pas de l'artillerie peut, dans l'hex adjacent, et seulement dans celui-ci, effectuer une mission de tir direct sur une unité ennemie. Le facteur de bombardement de l'unité d'artillerie est ajouté à la puissance d'attaque de l'ensemble des forces amies. Seule une unité d'artillerie par pile attaquante peut faire du tir direct en attaque. De plus, seules les unités d'artillerie de LRM et d'artillerie automotrice (= blindée) peuvent faire du tir direct en attaque. En défense il n'existe aucune restriction tant au nombre d'unités qu'au type d'artillerie pouvant effectuer du tir direct.

8.2.2 : Si l'attaquant ne souhaite pas dépenser de PEP pour une mission de bombardement direct, la puissance de son unité d'artillerie est réduite à 1. Dans ce cas précis, on considère que l'unité d'artillerie n'a effectué aucune mission. Elle pourra donc, ultérieurement, durant la même phase opérationnelle, entreprendre une mission de bombardement en tir direct ou indirect.

8.2.3 : Lors d'une « attaque mobile », le potentiel des unités d'artillerie de l'attaquant comme du défenseur est réduit à 1. L'utilisation d'unités d'artillerie dans de telles circonstances n'est pas considérée comme une mission de bombardement.

8.2.4 : Une unité d'artillerie qui effectue une mission de bombardement de tir direct est affectée par les résultats de combat donnés par la table n°2.

8.2.5 : Lors d'une mission de bombardement en tir direct, l'unité d'artillerie consomme le même nombre de PO que les autres unités de la pile, selon le type d'attaque choisi. *Exemple :* S'il s'agit d'une attaque « normale », l'unité d'artillerie dépense 4 PO. S'il s'agit d'une attaque mobile, cette règle s'applique même si l'on considère que l'unité d'artillerie n'a pas effectué de mission de bombardement.

8.2.6 : L'artillerie soviétique, et elle seule, voit son potentiel de bombardement doublé lorsqu'elle effectue un tir direct. Cela s'applique en défense comme en attaque, que l'attaque soit mobile ou non.

8.3 : Tir indirect

8.3.1 : Une unité d'artillerie peut tirer sur un hex occupé par l'ennemi, jusqu'à la limite de sa portée, si cet hex est attaqué par des unités amies. Pour effectuer cette mission de tir indirect, l'unité d'artillerie perd 1 PEP. Son potentiel de bombardement en attaque est ajouté à la force attaquante.

8.3.2 : Une unité d'artillerie qui n'est pas dans une ZDC ennemie peut faire un tir indirect défensif dans un hex attaqué par l'ennemi. Le défenseur décide si oui ou non il effectue ce soutien en défense au point D de la séquence de combat. Cela coûte 1 PEP à l'unité. Son potentiel de bombardement en défense est ajouté à la force défendante.

8.3.3 : L'URSS ne peut effectuer de missions de tir indirect en attaque que lorsque les conditions suivantes sont réunies :

A) il s'agit d'une « attaque préparée ».

B) l'unité d'artillerie doit appartenir à la même division que les unités attaquantes, ou aux éléments organiques de GMO, lesquels peuvent soutenir n'importe quelle attaque.

L'URSS n'a pas ces restrictions lorsqu'il s'agit de missions de tir indirect en défense.

8.3.4 : Les unités d'artillerie de la RFA, du Canada et de la France ne peuvent effectuer de missions de bombardement en tir indirect que pour soutenir des troupes de leur propre nationalité.

8.3.5 : Lorsque l'attaquant effectue une mission de bombardement en tir indirect, il en coûte 4 PO à l'unité d'artillerie.

8.4 : Tir de contre-batterie

8.4.1 : Le tir de contre-batterie ne peut être effectué que contre des unités d'artillerie ennemies. Pour que le joueur en phase puisse faire un tir de contre-batterie, il faut que son unité d'artillerie n'ait dépensé aucun PO durant cette phase opérationnelle, qu'elle ne soit pas dans une ZDC ennemie et qu'elle ne se trouve pas en zone urbaine. Pour que le défenseur puisse faire un tir de contre-batterie, il faut que son unité d'artillerie ne soit pas dans une ZDC ennemie, qu'elle ne soit pas attaquée par des hélicoptères et qu'elle ne se trouve pas en zone urbaine. De plus, elle ne peut effectuer des tirs de contre-batterie que contre des unités d'artillerie ennemies qui ont effectué des missions de bombardement en tir indirect et/ou des tirs de contre-batterie durant cette même phase opérationnelle.

8.4.2 : Il en coûte 1 PEP pour effectuer un tir de contre-batterie.

8.4.3 : Il en coûte 6 PO au joueur en phase pour effectuer un tir de contre-batterie. Cela est considéré comme une mission à part entière. En revanche, le défenseur ne dépense pas de PO pour faire un tir de contre-batterie.

8.4.4 : Le tir de contre-batterie est une attaque sélective. Si plusieurs unités d'artillerie occupent un même hex, seule l'une d'entre elles peut être attaquée par un tir de contre-batterie.

8.4.5 : Une unité d'artillerie ne peut subir qu'un seul tir de contre-batterie dans une même phase opérationnelle, et ce en provenance d'une seule unité d'artillerie ennemie.

8.4.6 : Le tir de contre-batterie se résout de la manière suivante :

A) L'unité d'artillerie attaquée possède un potentiel de défense de 2 s'il s'agit d'artillerie autopropulsée (= blindée), et un potentiel de défense de 1 s'il s'agit d'artillerie tractée.

B) On calcule le ratio entre le potentiel de bombardement de l'unité attaquante et le potentiel de défense de l'unité attaquée.

C) Quel que soit le terrain, l'attaque est résolue comme s'il s'agissait d'un terrain « clair ». L'attaquant bénéficie d'un +2 à son jet de dé.

D) Aucune modification n'affecte le résultat du combat, à l'exception de l'arme chimique.

8.4.7 : Seule l'unité subissant le tir de contre-batterie est affectée par les résultats du combat.

8.4.8 : Pour atténuer ses pertes, l'unité d'artillerie attaquée a la possibilité de reculer comme lors d'un combat normal, mais elle doit de toutes façons perdre 2 PEP avant d'effectuer son recul.

8.5 : Une unité d'artillerie qui est seule dans un hex se défend contre une attaque ennemie avec un potentiel de 2 s'il s'agit d'une unité d'artillerie autopropulsée (=artillerie blindée), et avec un potentiel de 1 s'il s'agit d'une unité d'artillerie tractée.

8.6 : Du fait de leur exceptionnelle puissance de feu, les unités de LRM soviétiques bénéficient d'un déplacement d'une colonne vers la droite sur la table des résultats de combat lorsqu'elles effectuent n'importe quelle mission de bombardement. Ce bonus d'une colonne est bien évidemment appliqué lorsque l'unité de LRM effectue un soutien en attaque comme en défense.

9.0 : MUNITIONS CHIMIQUES ET FUMIGENES

9.1 : Munitions chimiques

9.1.1 : Seules les unités suivantes peuvent utiliser des munitions chimiques : toutes les unités d'artillerie soviétiques, l'unité d'artillerie canadienne, les unités d'artillerie allemandes, le 68e RA de la 6e DLB, le 93e RAM de la 27e DA, les points d'aviation des 2 camps.

9.1.2 : Par *TOUR* de jeu, les joueurs disposent d'une certaine quantité de munitions chimiques. Chaque attaque au moyen de munitions chimiques réduit d'un point cette quantité pour le restant du tour.

9.1.3 : Les Alliés ne peuvent pas utiliser l'arme chimique dans un hex de zone urbaine ou occupé par une ville. L'URSS n'a aucune restriction.

9.1.4 : L'artillerie peut utiliser l'arme chimique dans toutes ses missions de bombardement (tir direct, tir indirect, contre-batterie, et cela en attaque comme en défense.). L'effet chimique n'est qu'un supplément à la puissance destructrice normale de l'unité.

9.1.5 : L'utilisation de l'arme chimique est considérée comme une mission à part entière pour les unités d'artillerie.

9.1.6 : Les effets en sont les suivants : Lors des tours 1 et 2, les attaques du joueur soviétique bénéficient d'un déplacement de 3 colonnes vers la droite sur la table n°2 ; pour les tours suivants, d'un déplacement de 2 colonnes. En défense, le joueur soviétique bénéficie d'un déplacement de 2 colonnes vers la gauche quel que soit le tour de jeu. Les Alliés quant à eux, bénéficient d'un déplacement de 2 colonnes vers la droite en attaque, pour les tours 1 et 2, et d'une seule colonne pour les autres tours ; en défense, ils bénéficient d'un déplacement d'une colonne vers la gauche.

9.1.7 : Quel que soit le nombre d'unités d'artillerie ou de points aériens qui effectuent une mission avec des armes chimiques dans un hex, le nombre de colonnes de bonus ne peut pas être supérieur à ce qui est énoncé en 9.1.6. Les effets ne sont donc pas cumulatifs.

9.1.8 : Lorsqu'une unité de LRM effectue une attaque chimique, elle fait bénéficier cette attaque d'un déplacement d'une colonne supplémentaire. Cet effet s'additionne à celui énoncé en 8.6.

9.1.9 : Lorsqu'une unité d'hélicoptères se trouve dans un hex attaqué par un bombardement chimique, sa capacité de combat est réduite comme il suit : La puissance de combat des hélicoptères soviétiques est divisée par 2 (arrondi au chiffre inférieur). La puissance de feu des hélicoptères français est divisée par 3 (arrondi au chiffre supérieur). De plus, toutes les unités d'hélicoptères perdent automatiquement 1 PEP.

9.1.10 : Les points de munitions chimiques non utilisés ne peuvent pas être conservés d'un tour sur l'autre.

9.2 : Obus fumigènes

9.2.1 : Seules les unités d'artillerie peuvent entreprendre des missions de bombardement au moyen d'obus fumigènes, et cela quelle que soit leur nationalité. Cela est considéré comme une mission à part entière.

9.2.2 : Seul l'attaquant bénéficie de l'effet des fumigènes, et cela uniquement lorsqu'il fait une attaque mobile. Cela lui confère un bonus d'une colonne de déplacement vers la droite lors de la résolution du combat. C'est le bonus maximum dont peut bénéficier l'attaquant en tirant des obus fumigènes quel que soit le nombre d'unités d'artillerie qui participent au tir.

9.2.3 : Lorsqu'une unité d'artillerie entreprend un bombardement lors d'une attaque mobile au moyen d'obus fumigènes, elle conserve sa puissance de bombardement qui est de 1 (voir règle 8.2.3).

9.3 : Un hex peut être soumis à une attaque chimique et à une attaque fumigène à la fois. Mais une unité d'ar-

tillerie ne peut faire que soit une attaque de fumigènes, soit une attaque chimique.

10.0 : GUERRE ELECTRONIQUE

10.1 : Par *TOUR* de jeu, chaque camp dispose d'un certain nombre de « points de guerre électronique » (PGE). Ils servent à empêcher que l'adversaire conduise des missions de bombardement en soutien (tir indirect), des missions aériennes d'attaque au sol en soutien, et des missions d'hélicoptères d'attaque en soutien.

10.2 : Chaque joueur peut utiliser au maximum 3 PGE par combat qu'il engage. Pour chaque PGE alloué, lors d'une attaque donnée, le joueur jette 2D6, consulte la table n°4 et applique les modificateurs indiqués.

10.3 : Si plusieurs brouillages électroniques réussissent lors d'une même attaque, il n'y a pas d'effets supplémentaires pour un résultat donné. Autrement c'est le résultat le plus efficace qui s'applique (résultat le plus élevé).

10.4 : Les points de guerre électronique non utilisés ne peuvent pas être conservés d'un tour sur l'autre.

11.0 : GENIE

11.1 : Génie « d'assaut » : les unités du génie confèrent des bonus de combat dans les attaques et les défenses (voir table n°2).

11.2 : Génie de franchissement. Il existe 2 modes de franchissement des cours d'eau : le franchissement « de combat », et le franchissement « de transport ».

11.2.1 : Franchissement de combat. Pour établir un pont dans une ZDC ennemie ou dans un hex occupé par l'ennemi, il faut que l'unité du génie soit restée adjacente à cet hex durant toute une phase opérationnelle. En aucun cas cette unité du génie ne doit avoir bougé durant cette phase opérationnelle. Lors de la phase opérationnelle suivante, les unités amies peuvent franchir et/ou attaquer. Il en coûte +2 PO pour traverser le pont. Ce pont ne peut pas être détruit par l'adversaire durant sa construction.

11.2.2 : Les unités de cavalerie légère blindée françaises (RICM/9, 4/27, 1/11, 1E/6, 1S/6), étant équipées de blindés amphibies, peuvent franchir les cours d'eau sans l'aide d'unités du génie. Cela leur coûte +2 PO. Elles peuvent aussi attaquer à travers un cours d'eau, même s'il n'existe pas de pont à l'endroit de l'attaque. De même, elles peuvent traverser un cours d'eau dans une ZDC ennemie, au coût de +2 PO.

11.2.3 : Franchissement de transport. Pour construire un pont dans un hex qui n'est ni occupé, ni contrôlé par l'ennemi, l'unité du génie doit se placer adjacente au cours d'eau et consommer 6 PO. Chaque unité amie qui traverse le cours d'eau à cet endroit doit dépenser 2 PO supplémentaires.

11.2.4 : Les régiments blindés et d'infanterie mécanisée soviétiques possèdent intrinsèquement une compagnie du génie. Ils peuvent donc traverser un cours d'eau, seuls ou empilés avec des unités amies, au coût de +6 PO par unité. Il s'agit là de franchissement « de transport » ; en aucun cas ces unités ne peuvent effectuer de franchissement « de combat ».

11.3 : Le pion du 17ème Régiment du Génie Parachutiste (français) possède une capacité de franchissement uniquement pour l'infanterie, les RCS et le 35ème Régiment d'Artillerie Parachutiste. De même, ce régiment d'élite confère des bonus spéciaux dans les combats (voir table n°2).

11.4 : Destruction des ponts. Le joueur allié peut, au début de sa phase opérationnelle, détruire les ponts « fixes » (non figurés sur la carte) qui sont dans les cases ou les ZDC de ses unités. On considère qu'il y a un pont fixe à chaque fois qu'une route ou une autoroute traverse un cours d'eau. Pour ce faire, il jette 1D6. Le pont est détruit sur un jet de 1 à 5, avec les modifications suivantes :
-1 si l'unité qui fait sauter le pont est une unité du génie ;
+1 si le pont n'est pas dans un hex *OCCUPE* par une unité amie (mais seulement dans une ZDC amie) ;
+1 si le pont est dans un hex occupé par une unité ennemie ;
+1 si le pont est dans un hex occupé par une unité du génie ennemie.
Tous ces modificateurs sont cumulatifs. Pour détruire des ponts posés par les Soviétiques, en dehors de la situation prévue par la règle 11.2.1 (c'est à dire hormis la période de construction de ce pont), le joueur allié réussit cette destruction sur un jet de 1 à 3 sur 1D6. Tous les modificateurs précités s'appliquent.

12.0 RAVITAILLEMENT ET LOGISTIQUE

12 :1 Pour être ravitaillée, une unité terrestre doit se trouver à au plus 7 hex d'une route ou d'une autoroute qui mène à une source de ravitaillement. La longueur de cette ligne routière est illimitée. Pour les Alliés, les hex de ravitaillement sont :
A) Les hex de route et d'autoroute du bord gauche de la carte ;
B) Les hex de route et d'autoroute du haut de la carte, de l'hex 2801 à l'hex 2818 inclus.
Les Soviétiques doivent tracer leurs lignes de ravitaillement vers les hex de route et d'autoroute sur le bord droit de la carte allant de l'hex 0530 à l'hex 1829 inclus.

12.2 : Seules les unités d'artillerie soviétiques sont obligées de tracer une ligne de ravitaillement. Toutes les autres unités soviétiques sont considérées comme étant toujours ravitaillées (exception : unités aéromobiles soviétiques, voir 16.15.1).

12.3 : Une ligne de ravitaillement ne peut pas traverser un hex qui se trouve dans une ZDC ennemie, sauf si cet hex est occupé par une unité amie.

12.4 : Une unité non ravitaillée ne peut pas, durant sa phase de ravitaillement, récupérer de PEP. De plus, elle souffre de malus dans les combats (voir table n°2).

13.0 : POSTES DE COMMANDEMENT (PC) ET REGIMENTS DE COMMANDEMENT ET DE SOUTIEN (RCS)

13.1 : Un PC ou un RCS empilé avec une (ou des) unité(s) amie(s) ne peut pas être choisi pour cible par des unités d'hélicoptères.

13.2 : Les PC ou RCS ne comptent pas pour l'empilement.

13.3 : Lorsqu'un PC de division soviétique est détruit, les unités de cette division ne peuvent plus faire d'attaques combinées, à moins qu'elles ne soient empilées avec le PC de GMO. De plus, l'unité d'hélicoptères de cette division est obligée d'aller se ravitailler sur le PC de GMO.

13.4 : Lorsqu'un RCS français est détruit, les unités de cette division ne bénéficient plus du bonus d'une colonne vers la droite en attaque.

13.5 : Lorsque les PC canadiens ou allemands sont détruits, les unités de leurs divisions souffrent d'un malus d'une colonne vers la gauche en attaque.

13.6 : Les Alliés, même privés de leurs PC ou RCS, peuvent toujours effectuer des attaques combinées.

13.7 : Lorsque le PC de la FAR est détruit, un autre arrive au TOUR suivant. Si ce dernier venait également à être détruit, le joueur français ne disposerait plus d'aucun PC/FAR de remplacement.
D'autres règles concernant les PC et RCS se trouvent également dans les règles consacrées aux hélicoptères (voir ce chapitre).

14.0 : AVIATION D'APPUI TACTIQUE

Les points d'aviation d'appui tactique (PA) ne peuvent être utilisés qu'en soutien (en attaque et/ou en défense), et ne peuvent attaquer seuls un hex.

14.1 : Pour pouvoir utiliser ses points d'aviation en appui tactique, le joueur doit posséder la supériorité aérienne. A chaque tour de jeu, le joueur soviétique jette un dé et consulte la table de supériorité aérienne ; il possède automatiquement la supériorité aérienne au 1er tour de jeu. Aux tours suivants, lorsqu'il ne possède pas la supériorité aérienne, c'est le joueur allié qui en bénéficie.

14.2 : Lorsque l'un des 2 camps possède la supériorité aérienne, il peut utiliser, selon le TOUR de jeu (voir table), un certain nombre de points d'appui aérien tactique. Ces points peuvent être utilisés soit en attaque, soit en défense.

14.3 : Si l'attaque peut être menée à son terme (c'est à dire s'il n'y a pas eu de brouillages électroniques réussis de la part de l'adversaire), le joueur bénéficie d'un déplacement d'une colonne vers la droite si c'est en attaque, et d'une colonne vers la gauche si c'est en défense, par point aérien engagé.

14.4 : On ne peut pas utiliser plus de 3 points d'appui aérien tactique pour soutenir *UNE* attaque ou *UNE* défense.

14.5 : Un point aérien peut servir *SOIT* à un bombardement, *SOIT* à une attaque chimique. L'effet du bombardement aérien, pour le « point » qui effectue une attaque chimique, n'est pas additionné à l'effet chimique. *Exemple :* Lors du 1er tour de jeu, le joueur soviétique fait un soutien aérien avec 2 PA, dont 1 fait une attaque chimique ; il bénéficie donc d'un bonus de +1 colonne pour le 1er point aérien, et +3 colonnes pour les bonus dus à l'attaque chimique du 2ème point aérien.

14.6 : L'effet des points aériens peut être annulé par les tirs de DCA.

14.7 : Les points aériens non utilisés ne peuvent pas être conservés d'un tour sur l'autre.

15.0 : DCA

15.1 : Le potentiel de DCA d'une unité est inscrit dans le coin supérieur gauche des pions. Si ce chiffre est souligné, cela signifie qu'il peut être utilisé à la moitié de son potentiel (arrondi au chiffre supérieur) dans l'hex adjacent.

15.2 : Il existe 2 types de DCA : la DCA intrinsèque aux unités terrestres, et la DCA des régiments de DCA.

15.3 : Les régiments de DCA possèdent un potentiel de tir de DCA contre avions (en haut à gauche), et contre hélicoptères (en haut au centre). Lorsqu'un régiment de DCA tire contre un « point aérien » ou des hélicoptères ennemis occupant le même hex que lui, il bénéficie d'un bonus de +2 au dé. Lorsqu'un régiment de DCA tire contre un point aérien, il perd 1 PEP.

15.4 : Pour résoudre un tir de DCA quel qu'il soit, le joueur jette 1D6 auquel il ajoute le(s) facteur(s) de DCA utilisé(s). Il consulte la table de DCA et les résultats sont appliqués immédiatement.

15.5 : Le facteur de DCA d'un hex est la somme des valeurs antiaériennes inscrites sur les pions occupant cet hex. A chaque fois qu'une unité d'hélicoptères ou des points aériens attaquent un hex (ou le traversent !), ils sont sujets au tir de DCA.

15.6 : Les unités terrestres et les hélicoptères qui utilisent leur potentiel antiaérien dans l'hex qu'ils occupent peuvent, soit tirer indépendamment, soit combiner leur tir avec les autres unités présentes dans l'hex. Cela ne leur coûte pas de PEP.

15.7 : Le tir de DCA s'effectue contre *CHAQUE* point aérien ou unité d'hélicoptères présents dans l'hex. Cela signifie que toutes les unités terrestres d'un hex peuvent utiliser la totalité de leur potentiel de DCA contre *CHAQUE* point aérien ou unité d'hélicoptères présents dans l'hex. *Exemple :* Dans un hex se trouvent un régiment mécanisé, un régiment blindé et un régiment d'artillerie soviétiques. Ils sont attaqués par 2 régiments d'hélicoptères français et 1 point aérien. Le joueur soviétique a l'option d'additionner la valeur totale de sa DCA, soit 5, à laquelle il rajoute 1D6, et il répète cette opération sur chacune des unités attaquantes. Ou bien, il fait tirer indépendamment chacune de ses unités contre chaque unité attaquante.

15.8 : *ATTENTION :* Lorsqu'on tire sur des unités d'hélicoptères, on soustrait le facteur d'évasion de l'unité d'hélicoptères ainsi que les effets du terrain dans lequel l'unité d'hélicoptères est présente. Cela simule les effets du « vol tactique ».

15.9 : Lorsqu'un joueur attaque un hex qui bénéficie d'un soutien de points aériens et/ou d'hélicoptères, il peut néanmoins effectuer un tir de DCA contre ceux-ci. Si le joueur attaque un hex en provenance de plusieurs hex à la fois (attaque combinée !), il additionne ses potentiels de DCA de l'ensemble des unités participant à l'attaque et divise ce total par le nombre d'hex d'où proviennent ces tirs. C'est une exception à la règle 15.6.

16.0 : HELICOPTERES ET OPERATIONS AEROMOBILES

La spécificité de ce jeu réside dans l'utilisation des hélicoptères, et tout particulièrement dans ceux de la 4ème Division Aéro-Mobile française. Les règles suivantes s'inscrivent dans le reste du système de jeu et cherchent à montrer la puissance de cette arme, telle qu'elle a été définie par les tacticiens modernes, et par les conflits récents.

16.1 : Les unités d'hélicos opèrent d'une façon indépendante des unités terrestres. Néanmoins, lorsqu'elles attaquent en conjonction avec des unités terrestres, elles confèrent des bonus de combat à l'attaque terrestre (voir table n°2).

16.2 : Les unités d'hélicoptères ne consomment pas de points opérationnels, elles possèdent une portée à la limite de laquelle elles peuvent exécuter leurs missions. A chaque fois qu'une unité d'hélicoptères effectue une mission, elle perd 1 PEP. Les effets du terrain n'affectent pas leur capacité de mouvement. En revanche, elles bénéficient de ces effets pour atténuer les effets des tirs de DCA. De même, le terrain peut réduire leur efficacité de combat.

16.3 : Pour effectuer une mission, une unité d'hélicos doit décoller d'une « base », traverser la carte pour remplir

A VENDRE. Pour collectionneur ou amateur éclairé, anciens N[os] de CASUS BELLI et somptueuses reliures pour classer 6 revues. Etat neuf. Prix intéres. Dispon. immédiatement.

Les numéros qui ne figurent pas sur cette liste sont épuisés.

ÉPUISÉ

9 Red Star/White Eagle - Napoleon at War (Wagram) - Squad L.: Fortification - Jeux d'Alliances - Lexique wargame - Les figurines exotiques - Death Maze - Module AD & D (niv. 3).

15 Art of Siege - Viva Zapata - Behind Ennemy Lines - Squad L.: l'infanterie dans G.I. - Wargame inédit: Spicheren - Eylau - 1942 - Samuraï - Figurines: les Ghaznavides & les Vikings - Space Opera - Pouvoirs Psioniques - Bushido: article et module.

16 War at Sea - Victory in the Pacific - Apocalypse - Squad L.: le transport - Armr at Kursk - Ace of Aces - Jeu inédit: la nuit de l'Esprit - Figurines: le combat fantastique - Le monde de Runequest - Daredevils: article + module - Module D & D: les caves du Thraoril.

17 Prague - War & Peace - Amirauté - Squad L.: la cavalerie - Ace of Aces - Wargame inédit: la Bataille de Garigliano - Les combats dans Runequest - Call of Cthulhu: article + module - Module D & D: le jardin d'Olphara.

19 Wargame solitaire - Bouty Hunter - Fortress Europa - Medina de Rio Seco (jeu inédit) - Module MEGA: Le Visiteur - La Magie dans Runequest - Cthulhu (Peur sur Providence) - AD & D (le Temple de Mshu).

20 Friendland - Design: la maîtrise des événements dans D & D - Dragon Quest + module - La disparition (mod. Cthulhu & Daredevils) - La Lune Vague (mod. AD & D niv. 5-7).

23 Cry Havoc, Siege - Métiers des Citadins (JdR médiéval) - Chill - La nuit de Wormezza (Solo) - Bons baisers de l'Enfer (mod. James Bond) - L'Initié du 5[e] cercle (mod. D & D).

24 Case White - Gaet the Carriers - Mockba - Peur sur Irka (jeu S.F.) - Wormezza (suite) - Planète Fatale (mod. Mega) - L'Île du Diable (mod. AD & D) - Le Gopneldaun.

25 Market Garden - Cold War - Yom Kippur - Mort aux gros Bills - Les jeux de Super-Heros - Wormezza (3[e] épisode) - Nuit blanche (mod. Cthulhu) - La vie de Château (mod. D & D) - Bani-des-brouillards (mod. Légendes 1000 et 1 nuits).

26 Battle for the Ardens - Narvik - Toon - Empire Galactique - Sombre tableau (solo polar) - Le Château de la réalité multiple (mod. AD & D) - Super-Heros S.A. (mod. pour 4 systèmes S.H.).

27 Spécial Scénarios: Squad Leader - Panzerblitz - Cry Havoc Car Wars - Baston - Empire Galactique - Aftermath - Traveller - Cthulhu - Légendes Celtiques et 3 AD & D.

28 Western Desert - Alésia - Figurines Empire - Super Gang - La justice médiévale - Maléfices - Paranoïa - La Maison Ashdale (mod. Chill) - Les épées d'Arthedain (mod. Merp) - Du soufflé aux faux mages (mod. AD & D niv. 8-10 et/ou Mega).

29 Opération Crusader - Marita Merkur - Nato-Red Storm - Warhammer et Battle System - La courtisane (AD & D) - L'Auberge du Gastéropode - Pendragon - Pacifiquement vôtre (mod. James Bond) - L'Acrobate (mod. Rêve de dragon) - Le Trésor de Trakanne (mod. AD & D 3-5).

30 Third World War-Battle for Germany - Peter the Great - Index Wargame - Stellar Conquest - 1812 (jeu du championnat de France 86) - Morrow Project - La Ferme fortifiée - Hidékura (cité japonaise) - Le mystère Égyptien - mod. Maléfices) - La Forêt des Sentinelles mortes (mod. Rêve de Dragon) - Une histoire de fou (mod. AD & D niv. 5-6).

31 Baston - La dernière nuit (solo Œil Noir) - L'Aura de Laura (solo polar) - La Compagnie du bout du Monde (mod. AD & D niv. 8) - Le léopard et le vent (mod. Cthulhu) - Les secrets de la teinturerie - La Râcleuse des Vignes (par Cabanes) - Air Force - Fall of France.

32 Donjons face à l'Œil Noir - Rêve de Dragon - N'ayez plus peur du wargame - Rêve de la lune bleue (mod. Rêve de Dragon) - Les prisonniers du destin (mod. AD & D niv. 3) - Junta - Market Garden - Air Force: le Dewoitine - Le Givrain Noir (par Loisel) - Passeport pour Squad Leader.

33 La Compagnie des Glaces - Empires de Métal (jeux ferroviaires) - Profession: Maître de Jeu - Les Neiges du Kilimandjaro (mod. Cie des Glaces) - Le jour où le ciel tomba (mod. Légendes Celtiques) - Quitte ou Double (mod. AD & D niv. 5) - Les Pluches (solo) - Wellington's Victory - Druid - Air Force - Squad Leader (suggestions règles) - Le Dandurrir (par Arno).

34 SPÉCIAL SCÉNARIOS: MERP (niv. 1-2) - MEGA - Bitume - D & D (niv. 1-3) - Cthulhu - AD & D (niv. 10) - SOLO (compatible Rêve de Dragon) - Baston - Figurines Empire - Siège - Air Force - Squad Leader - 1001 Nuits - Œil Noir (niv. 1-5) + R.O.L.E. (le plus petit JdR) - Index modules - Le Bibliothécaire (par Nicollet).

35 Laelith ville médiévale, ses quartiers, ses habitants, plus une grande carte en couleurs, et son scénario AD & D.
Rencontre Cosmique, World in Flames, Blitz: comment jouer vite aux wargames. Amirauté: les torpilles.

36 Avant Charlemagne (plus un scénario) - Premières Légendes - Profession Héros - Dictionnaire français-anglais des sorts - Scénarios l'Appel de Cthulhu et AD & D - Objectif Berlin, wargame du Championnat 1987 - Fire in the East - Micro Warfare Series - Scénario Air Force.

37 Price of Freedom - Jeu inédit: Turenne 1674 - Scénarios: Table Ronde, AD & D (Niv. 5-7), Rêve de Dragon - Dragon Lance - Roma - Korean War - Profession: Maître de Donjon - Bâtisses: La Prison - Addenda à Objectif Berlin - L'Héraldique.

38 Scénarios: RuneQuest, l'Appel de Cthulhu, AD&D 5-7. Profession: Maître des Légendes. Laelith: le lac d'Altalith. RuneQuest III. Warhammer Fantasy Roleplay. Tank Leader. Flight Leader. Bibliographie wargames. Scénarios pour figurines médiévales et empire.

39 Scénarios: Stormbringer: La quête du bâton runique / AD & D niveau 3-5: L'enfant des sables. Ave Tenebrae: Trois scénarios. Chill: portrait de famille. Jeu en encart: Hoch Kirk.

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMEROS ET RELIURES

à retourner paiement joint à: CASUS BELLI, 5, rue de La Baume, 75008 Paris

Je souhaite recevoir les N[os] .... de CASUS BELLI au prix unitaire de 25 F franco (Etranger: 30 F).

Je souhaite recevoir .... reliures CASUS BELLI au prix unitaire de 45 F franco (Etranger: 50 F).

Nom, Prénom ....

Adresse ....

Code postal .... Ville ....

- Ci-joint mon règlement de .... F par chèque à l'ordre de CASUS BELLI-BRED.
  Etranger: mandat international ou chèque compensable à Paris.

CB 40

sa mission (elle est soumise au tir de DCA si elle traverse une zone de DCA ennemie), puis revenir à une « base ». Lorsque le rayon d'action est de 40 hex, cela signifie que l'unité d'hélicos peut voler « sur » 40 hex à l'aller, et 40 hex au retour. Par conséquent, elle possède une autonomie de 80 hex.

16.4 : Les « bases » sont :

A/Pour le Français, le PC FAR, le 4ème RCS, tous les hex adjacents à ces deux unités et tous les aérodromes contrôlés par le joueur allié. De plus, les hélicos français sont considérés comme ayant un lien direct avec leurs bases s'ils peuvent tracer une « ligne » aérienne (théorique !) avec l'une d'entre ces bases. Cette « ligne » ne doit pas excéder 10 hex, et ne doit traverser aucun hex occupé ou contrôlé par l'ennemi.

B/Pour les Soviétiques : Les PC divisionnaires pour les hélicoptères de division, et le PC de GMO pour tous les hélicoptères. Les hélicos de transport de la brigade d'infanterie aéromobile ne sont, quant à eux, jamais obligés d'avoir un « lien » avec une base. Le joueur soviétique peut utiliser les aérodromes qu'il parvient à contrôler. De plus, les hélicos soviétiques sont considérés comme ayant un « lien » direct avec leurs bases s'ils peuvent tracer une « ligne » aérienne avec l'une d'entre ces bases. Cette « ligne » ne doit pas excéder 5 hex, et ne doit traverser aucun hex occupé ou contrôlé par l'ennemi.

Pour le Soviétique comme pour le Français, une base devient inutilisable dès lors qu'elle se trouve dans une ZDC ennemie.

De toute façon, les hélicoptères peuvent toujours atterrir sur un hex qui n'est pas une « base », à condition qu'il ne s'agisse pas d'une ZDC ennemie (même occupée par une unité amie). Mais, ils ne peuvent pas, en redécollant d'un tel hex, effectuer une quelconque mission de combat. Pour ce faire, ils doivent revenir sur une base, ou rétablir un lien avec l'une d'entre elles.

16.5 : Les unités d'hélicoptères sont limitées quant au nombre de missions qu'elles peuvent effectuer par TOUR de jeu.

-chaque régiment français peut effectuer 5 missions par TOUR de jeu ;

-les hélicoptères de transport de la brigade d'infanterie aéromobile soviétique et les hélicoptères d'attaque de GMO peuvent effectuer 4 missions par *TOUR* de jeu ;

-les hélicoptères d'attaque des divisions soviétiques peuvent effectuer 3 missions par TOUR de jeu.

16.6 : Une unité d'hélicos peut effectuer un maximum de 2 missions par *PHASE* opérationnelle. Lorsqu'une unité effectue une deuxième mission durant une même phase opérationnelle, elle voit son rayon d'action réduit de moitié.

16.7 : Lors de la phase de ravitaillement, les unités d'hélicos qui sont ravitaillées récupèrent 2 PEP. Pour être ravitaillées, les unités d'hélicos doivent :

A) pour la France, être adjacentes ou empilées avec le PC FAR, *ET* que celui-ci puisse tracer une ligne de ravitaillement vers une route ou une autoroute (voir règle12.0), ou être empilées avec le 4ème RCS (sans toutefois que ce dernier n'ait à tracer une « ligne » de ravitaillement).

B) pour l'URSS, être adjacentes ou empilées avec un PC de division ; pour les unités d'hélicos divisionnaires, être adjacentes ou empilées avec le PC de GMO pour TOUS les hélicos de combat. Les hélicos de transport de la brigade d'infanterie aéromobile soviétique sont automatiquement ravitaillés quel que soit leur position sur la carte.

16.8 : Quel que soit leur type (de transport ou d'attaque), les hélicos ne peuvent pas être ravitaillés s'ils se trouvent dans une ZDC ennemie. Ceci est une exception à la règle 16.7, en ce qui concerne les hélicos de transport soviétiques. De même, les hélicos ne peuvent pas, après une mission, revenir dans un hex qui se trouve dans une ZDC ennemie, même si cette dernière est occupée par une unité amie.

16.9 : Si une unité d'hélicos est attaquée alors qu'elle se trouve au sol et empilée sur un PC, un RCS, etc..., elle a toujours l'option de décoller et d'aller se reposer sur une autre base, ou bien alors de décoller et d'attaquer l'unité attaquante, même si le joueur adverse (= l'attaquant) n'a pas terminé ses mouvements ni ses attaques.

16.10 : Si une unité d'hélicos est attaquée alors qu'elle se trouve au sol et *SEULE* dans un hex, elle peut décoller, mais uniquement pour aller se poser sur une base ou un autre hex. De plus, l'attaquant jette alors 1D6. S'il obtient 1, 2 ou 3, il fait perdre 1 PEP à l'unité d'hélicos ; s'il obtient 4, 5 ou 6, il lui en fait perdre 2.

16.11 : Même si l'unité d'hélicos a déjà effectué 2 missions durant cette phase opérationnelle, elle a *TOUJOURS* la possibilité de s'échapper. La distance qu'elle peut alors franchir est divisée par 3, arrondie au chiffre inférieur.

16.12 : Si le PC FAR ou un RCS héli-transportable sont attaqués alors qu'ils se trouvent empilés avec 2 régiments d'hélicos français ou le 4ème RCS de la 4ème DAM (4/4), ils peuvent s'échapper *AVEC* les hélicos, mais ils perdent automatiquement 2 PEP. Les hélicos quant à eux, sont selon les cas, soumis à la règle 16.9 ou 16.10 (+ voir règle 16.15.4).

16.13 : Le potentiel de DCA des hélicos ne peut être utilisé que contre des hélicos ennemis et jamais contre des points aériens. Ce potentiel ne peut pas non plus être utilisé contre quelque unité que ce soit lorsque les hélicos se trouvent au sol.

16.14 : Hélicoptères d'attaque

16.14.1 : Il existe 2 types de missions de combat pour les hélicos d'attaque : l'attaque proprement dite pour le joueur en phase, et le soutien en défense pour l'autre joueur. Pour exécuter une mission de combat, l'unité d'hélicos décolle de sa base et peut, jusqu'à la limite de son rayon d'action, attaquer une unité ennemie. Pour cela, elle se place sur l'hex où se trouve l'unité ennemie qu'elle veut attaquer, lorsque cette unité est une unité « non-blindée » ; et sur l'hex (ou l'hex adjacent), lorsqu'il s'agit d'une unité « blindée » ([symboles]). Pour attaquer une unité « blindée », les hélicos utilisent leur potentiel « contre blindés » (missiles antichars). Pour attaquer une unité « non-blindée », ils utilisent l'autre potentiel d'attaque inscrit sur le pion.

16.14.2 : L'attaque

A) Les hélicos peuvent attaquer n'importe quelle unité, à l'exception des PC ou des RCS lorsque ces derniers sont empilés avec d'autres unités (qui ne soient pas des hélicos). En aucun cas les hélicos du joueur en phase ne peuvent être « brouillés » par des attaques électroniques. Si plusieurs unités occupent un même hex, seule *UNE* unité (et une seule) peut être l'objet d'une attaque par unité d'hélicos engagée. En revanche, plusieurs unités d'hélicos peuvent attaquer une même unité. *ATTENTION :* toutes les unités présentes dans l'hex peuvent exécuter des tirs de DCA, même si elles ne font pas toutes l'objet d'une attaque.

B) Pour résoudre son attaque, le joueur jette 1D6 par unité d'hélicos engagée dans un même combat, dé auquel il ajoute le facteur d'attaque utilisé. Il consulte la table de combat des hélicos et applique les modifications inscrites au-dessous, *PAR UNITE D'HELICOS ENGAGEE. Exemple :* 2 régiments de la 4ème DAM attaquent une pile d'unités soviétiques comprenant 1 régiment blindé et 1 régiment d'artillerie tractée dans un hex de forêt. Les 2 régiments d'hélicos attaquent le régiment blindé, *DANS* l'hex qu'il occupe. La force de combat est calculée comme suit : 6+6=12, +1 par unité d'hélicos, car elles sont présentes dans l'hex de la cible, =14, -2 par unité d'hélicos car il s'agit d'un hex de forêt, soit -4. Le total de la force attaquante est donc de 10, auquel le joueur rajoute 1D6 par unité d'hélicos. Il obtient respectivement 3 et 5 à ces 2 jets de dé ; le résultat final est donc de 18. Le régiment blindé perd 2 PEP.

16.14.3 : Soutien en défense

A) Pour que le défenseur puisse placer des unités d'hélicos en soutien défensif lors d'une attaque donnée, il faut qu'elles puisse « appeler » ces unités d'hélicos, c'est à dire qu'elles n'aient pas subi de brouillage électronique effectif. Pour cela, l'unité d'hélicos décolle de sa base et doit se placer dans l'hex ami attaqué. Avant que l'attaquant ne résolve son combat terrestre, il procède à ses tirs de DCA (voir règle 15.0), ensuite, le défenseur conduit ses combats d'hélicos contre les unités attaquantes qu'il désire. La procédure est la même que celle énoncée ci-dessus, avec les restrictions suivantes : Quel que soit le type d'attaque utilisé (contre cibles « blindées » ou « non-blindées »), l'unité d'hélicos n'est jamais considérée comme occupant l'hex de sa cible (elle ne bénéficie pas du +1 de bonus), et elle n'est jamais considérée comme étant dans l'hex adjacent à la cible (elle ne souffre pas du -1 de malus). Une fois les soutiens d'hélicos résolus, l'attaquant exécute ses attaques terres tres.

B) Si des unités terrestres ont été détruites lors du soutien en défense, elles ne peuvent pas participer à l'attaque.

C) Faire du soutien en défense est considéré comme une mission à part entière.

16.15 : Opérations aéromobiles

16.15.1 : Le joueur soviétique peut faire des opérations aéromobiles avec sa brigade d'infanterie aéromobile, durant sa phase opérationnelle. Dans ce cas, les règles suivantes s'appliquent :

A) Le joueur soviétique peut transporter 1 bataillon d'infanterie aéromobile par unité d'hélicos de transport. Une mission consiste à décoller d'un hex pour atterrir dans un autre et y déposer le bataillon aéromobile. Il en coûte 10 points de mouvement pour *DEPOSER* 1 bataillon aéromobile.

B) Un bataillon aéromobile ne peut pas être déposé dans une zone urbaine dense (centre de Munich).

C) Un bataillon aéromobile ne peut être déposé dans une ZDC ennemie que si des hélicos de combat ont déjà attaqué l'hex ennemi durant la même phase opérationnelle.

D) Durant la même phase opérationnelle ou durant une phase opérationnelle suivante, les hélicos de transport peuvent venir rechercher l'infanterie aéromobile si elle ne se trouve pas dans une ZDC ennemie. Il en coûte 15 points de mouvement pour rembarquer un bataillon d'infanterie aéromobile. Celui-ci peut, dans le même mouvement, être redéposé ailleurs au coût indiqué au A) du 16.15.1.

E) Il ne coûte pas de PEP à une unité d'infanterie aéromobile pour être déposée ou rembarquée. En revanche, il coute 1 PEP aux hélicos de transport pour faire une mission. Lorsque des hélicos de transport embarquent et débarquent des troupes durant la même phase de mouvement, cela compte pour une seule mission.

F) A la différence des autres unités terrestres soviétiques (qui ne sont pas de l'artillerie), les unités d'infanterie aéromobile ne sont pas automatiquement ravitaillées. Afin de l'être, il faut que des hélicos de transport se trouvent à 30 hex d'elles, qu'elles ne soient pas dans une ZDC ennemie et que la « ligne » aérienne ne traverse aucune case occupée ou contrôlée par des unités ennemies. Si ces conditions sont remplies, l'unité d'infanterie aéromobile récupère 1 PEP.

16.15.2 : Unités aéromobiles françaises

A) Les unités suivantes sont héliportables : le PC FAR, le 1er Régiment d'Infanterie Aéromobile de la 4ème DAM, tous les régiments de la 11ème Division Parachutiste (à l'exception du 1er Régiment de Hussards Parachutistes -1/11), tous les régiments de la 27ème Division Alpine (à l'exception du 4/27 et du 93/27).

B) Le joueur français ne possède pas de pions d'hélicos de transport. Ils sont intrinsèquement inclus dans les pions des régiments d'hélicos de combat. Pour héliporter une unité, le joueur français doit utiliser les pions d'hélicos de combat comme il suit : 3 pions pour une unité de combat et 2 pions pour le PC FAR ou un RCS (autre que le 4ème RCS de la 4ème DAM -4/4-, lequel « s'héliporte » lui-même).

C) Il en coûte 10 points de mouvement pour embarquer de telles unités, par régiment d'hélicos utilisé, et 10 autres points pour les déposer.

D) Le joueur français peut embarquer ou débarquer des unités durant une mission de combat (« au passage »). Exemple : 3 unités d'hélicos décollent de leur base, prennent « au passage » 1 régiment d'infanterie aéromobile -ce qui leur coûte 10 points de mouvement-, continuent leur mouvement, déposent le régiment -ce qui leur coûte 10 autres points-, et effectuent ensuite une mission d'attaque, le tout comptant pour une seule mission.

E) Les hélicos peuvent déposer des troupes dans une ZDC ennemie à condition d'attaquer obligatoirement les unités ennemies.

F) Ils ne peuvent jamais effectuer une mission de combat s'ils n'ont pas préalablement déposé les unités qu'ils transportaient.

G) Les hélicos en mission de soutien en défense ne peuvent, lors de leur mouvement, ni embarquer, ni déposer des unités héliportables.

H) Les hélicos français peuvent effectuer une mission de combat et une mission de transport durant le même mouvement sans coût supplémentaire de PEP. De même, les unités héliportables ne payent pas de PEP supplémentaires pour être transportées.

16.15.3 : Les unités héliportées (soviétiques et françaises) peuvent, après avoir été larguées, utiliser des PO, et ce durant la même phase opérationnelle. Le nombre de PO que les unités françaises peuvent alors dépenser est divisé par 2 (arrondi au chiffre inférieur), sauf en ce qui concerne le 1er Régiment d'Infanterie Aéromobile (1/4) de la 4ème DAM.

16.15.4 : Lorsque des hélicos subissent des pertes dues à un héliportage dans un hex adjacent à l'ennemi (tir de DCA), le nombre de PEP perdus s'applique aussi à l'unité héliportée. La présente règle s'applique aussi dans le cas de la règle 16.12. ■

F.A.R. 90

Table n° 1 — Coûts de points d'opérations (3.0)

MOUVEMENT		
Terrain	**Infanterie**	**Autres unités**
Clair	1	1
Accidenté	2	2
Vallonné	4	6
Zone forestière	+ 1	+ 2
Zone urbaine[1,2]	2	2
Ville	Selon terrain environnant	
Routes[3]	1	1/2
Autoroutes[3]	1	1/2
Cours d'eau	Voir règle 11.0	
Pont	+ 1	+ 2
Lac	Infranchissable	

COMBAT ET AUTRES STATUTS	
Activité	**Coût pour chaque unité**
L'unité a déjà fait une opération durant le présent tour	+ 1 P.O. pour chaque hex entré et pour chaque attaque supplémentaire (voir règle 3.4.).
Attaque préparée	6
Attaque ordinaire	4
Attaque rapide	2
Artillerie effectuant une mission de soutien en attaque	4
Artillerie effectuant une mission de contre batterie en attaque	6
Sortie d'une ZDC	+ 5/+ 6 (voir règle 6.7)

1. Le joueur soviétique ne peut pas bénéficier de l'effet des routes et autoroutes lorsqu'il entre dans une zone urbaine.
2. Pour entrer dans une zone urbaine dense, le coût est le même que pour les zones urbaines normales.
3. Attention à la règle 3.9.

N.B. : Dans le cas où deux types de terrains sont présents dans la même case, on ne paye que le coût du plus « cher ».

Table n° 4 — Guerre électronique (10.0)

Résultat dés		Effets
Sov.	**Alliés**	
2-5	2-3	Aucun effet
6-7	4-6	Une seule unité d'artillerie peut faire du tir en soutien
8	7	Aucune unité d'artillerie ne peut faire du tir en soutien
9	8-9	Ni artillerie ni hélicos ne peuvent faire du tir en soutien
10-12	10-12	Ni artillerie ni hélicos ni aviation en soutien

Nombre de P.G.E.				
Tour	**U.R.S.S.**	**France**	**R.F.A.**	**Canada**
1	16	8	3	6
2	16	12	5	8
3	16	14	5	8
4	16	14	5	10
5	13	10	4	8
6	10	8	4	6

Modificateurs au score :
- Français contre Soviétiques : + 1.
- Soviétiques contre Français : — 1.
- PC soviétique présent dans l'attaque : + 2.
- RCS ou PC allié présent dans l'attaque : + 1.
- PC soviétique présent en défense : — 1.
- Soviétiques en défense urbaine : — 2.
- Alliés en défense en zone urbaine : — 3.
- Alliés en défense.

Tous ces modificateurs sont cumulatifs.

Table n° 6 — D.C.A. (15.0)

Facteur DCA + 1 D 6	Tir contre avions	Tir contre hélicos
4 ou moins	—	—
5-7	—	1
8-10	—	2
11 et plus	X	3

— : Pas de résultat
X : Mission annulée
: Nombre de P.E.P. perdus

Modificateurs :
- Un régiment de D.C.A. tirant dans la case occupée par l'unité d'hélicoptères ou point aérien : + 2.
- Soustraire le facteur d'évasion de l'unité d'hélicoptères.
- Hélicoptères en terrain accidenté ou en zone forestière : — 1.
- Hélicoptères en terrain vallonné ou accidenté + zone forestière : — 2.
- Hélicoptères en terrain vallonné + zone forestière : — 3.
- Hélicoptère en zone urbaine : + 1.
- Hélicoptères en zone urbaine dense : + 2.

Table n° 3 — Nombre de munitions chimiques (9.0)

Tour	Soviétiques	Alliés
1	13	3
2	13	5
3	13	5
4	10	3
5	10	3
6	8	—

SOVIETIQUES :
- En attaque tours 1 et 2 : + 3 col. à droite.
- En attaque autres tours : + 2 col. à droite.
- En défense : — 2 col. à gauche.

ALLIES :
- En attaque tours 1 et 2 : 2 col. à droite.
- En attaque autres tours : 1 col. à droite.
- En défense : — 1 col. à gauche.

- Attaque chimique de LRM : + 1 col. à droite.

Table n° 5 — Appui aérien tactique (14.0)

Tour	Supériorité soviétique (score 1 D 6)	Points aériens	
		Sov.	**Alliés**
1	Automatique	12	0
2	1.2.3.	10	8
3	1.2.3.	8	8
4	1.2.3.4.	8	6
5	1.2.3.4.	6	4
6	1.2.3.	6	4

Table nº 2 — Résultats des combats terrestres (7.0)

ap- port de orce elon le rrain	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	11-1	12-1	13-1+					Zone urbaine
	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	11-1	12-1	13-1+				Terrain vallonné + zone forestière
	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	11-1	12-1	13-1+			Terrain vallonné ou accidenté + zone forestière
	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	11-1	12-1	13-1+		Terrain accidenté ou zone foretière
	—	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	11-1	12-1	13-1+	
dé	Résultat pour l'attaquant / Résultat pour le défenseur																
— 1	4/0	3/0	3/1	2/0	2/0	2/1	2/1	2/1	1/1	1/2	0/2	0/2	1/3	1/3	1/3	1/3	
0	3/0	2/0	3/0	2/0	2/0	2/0	2/0	1/0	1/1	0/1	0/2	1/3	1/3	1/3	1/3	0/3	
1	2/0	2/0	2/0	2/0	1/0	1/0	1/0	0/1	0/2	0/2	1/3	1/3	0/3	0/3	0/3	1/4	
2	2/0	2/0	2/0	1/0	1/0	1/1	1/1	1/2	0/2	1/3	0/3	0/3	1/4	1/4	1/4	0/4	
3	2/0	1/0	1/0	1/0	1/0	1/1	1/2	1/2	1/3	0/3	0/3	1/4	1/4	0/4	0/4	0/4	
4	1/0	1/1	1/1	1/1	1/1	0/1	0/1	0/2	0/3	0/3	1/4	1/4	0/4	0/4	1/5	0/5	
5	1/1	1/1	1/1	1/1	0/1	0/1	1/2	1/3	0/3	1/4	1/4	0/4	1/5	0/5	0/5	0/5	
6	1/2	0/1	0/1	0/1	1/2	0/2	0/2	0/3	1/4	0/4	0/4	1/5	1/5	0/5	0/5	1/6	
7	0/1	0/1	0/1	0/1	1/2	0/2	0/3	1/4	0/4	0/4	1/5	1/5	0/5	1/6	0/6	0/6	
8	0/2	1/2	1/2	0/2	0/2	1/3	1/4	0/4	1/5	0/5	0/5	1/6	0/6	0/6	0/7	0/7	

s les modificateurs sont cumulatifs.

dificateurs au score :
ttaque préparée : + 2.
ttaque ordinaire : + 1.
ttaquant non ravitaillé : — 2 (Sauf si artillerie).
éfenseur non ravitaillé : + 1 (Sauf si artillerie).
éfenseur avec génie ailleurs qu'en zone urbaine : — 1.

dificateurs de colonne :
rançais en attaque : + 1 à droite.
éfenseur dans case avec ville : — 1 à gauche.
ar hex >1 d'où provient une attaque combinée : + 1 à droite.
nite du génie participant à une attaque urbaine : — 1 à gauche.
nité du génie défend en zone urbaine : — 2 à gauche.
nité du génie défend en ville : — 1 à gauche.
7[e] RGP attaque/défend : + 1/— 1 en faveur des Français.

- Hélicos soutien en attaque : + 1 à droite.
- Hélicos soutien en défense : — 1 à gauche.
- ● attaque ▲ en terrain clair ou accidenté : + 2 à droite.
- ▲ attaque ● en terrain clair ou accidenté : — 1 à gauche.
- ● attaque ▲ ailleurs que ci-dessus : — 1 à gauche.
- ▲ attaque ● ailleurs que ci-dessus : + 1 à droite.
- Défenseur en zone urbaine contre unités blindées et seulement blindées : — 2 à gauche.
- Défenseur en zone urbaine contre au moins 1 unité blindée : — 1 à gauche.
- Emploi de munitions chimiques : voir 9.0.
- Fumigènes dans attaque mobile : + 1 à droite.
- Soutien aviation : + 1/— 1 en faveur du joueur (M × + 3 col.).
- Attaque à travers cours d'eau : — 4 à gauche.
- LRM en att. : + 1 à droite ; en déf. : — 1 à gauche.

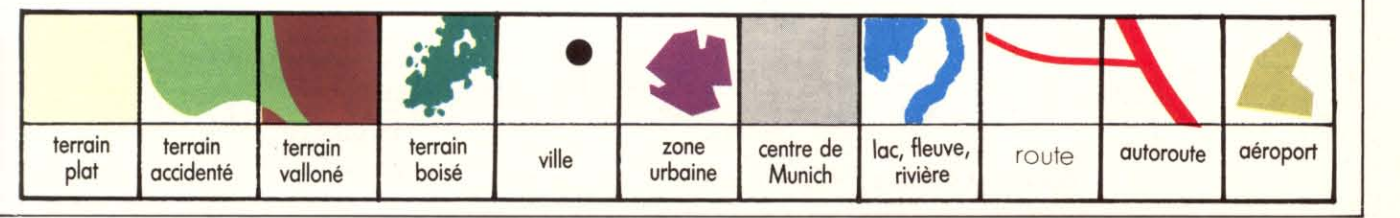
Table nº 7 — Combat des hélicoptères

Score	Cibles blindées	Cibles non blindées
6 ou —	—	—
7-9	—	1
10-12	1	1
13-19	2	2
20-24	3	3
25-29	4	4
30-34	5	4
35 et +	6	5

Résultats en P.E.P.
Modificateurs applicables par unité d'hélicoptères.

Modificateurs :
- + 1 si l'unité d'hélicos est dans la case de la cible.
- + 1 si l'unité d'hélicos combat avec des unités terrestres.
- + 1 si l'unité attaquée est une unité d'artillerie.
- — 1 si l'unité d'hélicos tire sur une unité blindée dans une case adjacente.
- — 1 si la cible se trouve en terrain accidenté.
- — 1 si la cible se trouve en zone forestière.
- — 2 si la cible se trouve en terrain accidenté + zone forestière ou en terrain vallonné.
- — 3 si la cible se trouve en terrain vallonné + zone forestière.
- — 4 cible blindée et en zone urbaine.
- — 6 cible non blindée et en zone urbaine.

Conception :
Jean-Baptiste Dreyfus, Pierre Gioux et Laurent Henninger





UN CADEAU*
vous attend dans les Boutiques Pilotes
JEUX DESCARTES

40, rue des Écoles
75005 Paris
tél. : 43.26.79.83

15, rue Montalivet
75008 Paris
tél. : 42.65.28.53

13, rue des Remparts d'Ainay
69002 Lyon
tél. : 78.37.75.94

et aussi depuis peu :

JEUX DE GUERRE DIFFUSION
6, rue Meissonier
75017 Paris
tél. : 42.27.50.09

QU'EST-CE QU'ILS DISENT?
ILS DISENT GÉNIAL!
ET C'EST QUOI?
BAH, DES CADEAUX TIENS!
TU M'ACCOMPAGNES C'EST PAS LOIN!
HÉ!! ATTENDEZ M J'ARRIVE!
OH!! VOUS AVEZ VU!!
TU CROIS QUE J'EN AURAI UN?
QUOIQUIA? KESKISPASS? CÉOUKESS?
MAIS OUI, MAIS OUI
J'VEUX Y ALLER 'MAN!

* Pour tout achat de 250 F minimum (1 seul cadeau par client) jusqu'au 30 Novembre 1987.
Précipitez-vous !

Petites annonces

VENTE MATERIEL

Vends **Maléfices + modules N°1 5 + supplément, Talisman, Rêve e Dragon + modules N°1,2,3, Oeil Noir, boîtes N°1,2,3 + 10 odules, Mega 1 & 2**. (1) .81.48.26. Olivier Vinet.

Vends **Bitume** 40 F. **La Compa- nie des Glaces** 100 F. **Empire Ga- ctique** 35 F. (+ frais d'envoi). De- ander Alex au 16 (1) 39.76.27.94.

Vends **scénario D&D (niv. 1 à 3) anuscrit 15 F. + une multitude e cartes** (4 F. pièce). Ecrire à Manuel ayer - C.E.S. 57670 Albestroff.

Vends pour seulement 100 F. **le livre es joueurs AD&D très bon état**. abrice tahar - 344, rue de Vaugirard - 015 Paris.

Vends **Star Frontiers** pour la mme de 100 F. Etat neuf. Livres-jeux F. l'un. Tél. 16 (91) 75.69.09. 3, Rési- nce le Club Saint-Tronc - 13010 Mar- ille.

Vends l'**Appel de Cthulhu TBE pas rvi**. Ech. jeux pour CPC464 6128 ntre figurines ou JdR. Tél. 16 (1) .80.30.81. Demander Eric.

Vends **Baston état neuf** 90 F. et **aranoïa + écran du maître tout euf** : 100 F. Contacter Arnaud au 16 (1) .71.58.45. dans 94 vers Paris.

Vends ou éch. **Oeil Noir** 70 F. + **ve Tenebrae** 80 F. + **D&D** 90 F. + **jeux dont on est le héros**. Tél. (16) .70.50.25.

Vends **12 livres dont Vous Etes le éros** 10 F. l'un + vends ou éch. **Mil- nium TBE contre Ost**. Demander b au 16 (1) 45.92.58.71.

Vds **Légendes Celtiques** 65 F. **rè- les** 100 F. **acces.** 85 F. **Signe du erpent** 130 F. + **2 autres modules** F. chaque. Tél. (16) 56.36.73.85. Jé- me.

Vends **Flat Top** 175 F. **Yom Kippur** 0 F. **Drive on Stalingrad** 250 F. et **e DB Normandie** 100 F. **Ace of ces** 60 F.Appeler Laurent au (1) .29.20.62.

Vends **Mega 2 + 6 modules** 30 F. **mpire Galactique, Frontières...** F. **« jeux de Rôles » par G. Sagot** F. **Livres-jeux** 10 F. Xavier au (1) .38.34.75.

Vends ou éch. **2e DB Normandie ontre Croisades** (de préférence) ou **ry Havoc** ou **Siège.** Philippe au (16) .53.21.48. (74) Chamonix.

Vds **figurines D&D** liste contre nveloppe timbrée à M. Nieto P. - 3, rue Couperin le Grand - 93800 Epinay- r-Seine.

Vends **scénario pour D&D X8** raduction) 50 F. B2 50 F. et le **Trem- lement de Terre** 50 F. Tél. (16) .40.89.30. Demander Erwan. Urgent.

Vends ou éch. **2 boîtes de base Oeil Noir** contre autre JdR. Tél. (16) .32.36.28. Demander Julien. 18, Cours amou - 64000 Pau.

Vends les **3 coffrets de l'Oeil Noir 7 aventures** 470 F. (valeur réelle 0 F. Olivier Bani. (16) 91.34.25.52. Prix débattre. Urgent.

Vends **Pendragon** 200 F. + **cof- et 1 & 3 Oeil Noir**. Robin Adah. 16) 60.16.08.38 entre 17 h et 19 h.

Vends **Amirauté et 2e DB Nor- andie** 90 F. chaque et **Wizards** 200 ainsi que **Runequest** 100 F. S'adres- r à Jérôme au (1) 43.36.46.15.

Vends **Oriental Adv. neuf** 70 F. **égendes boîte de base Celt. + cces.** 100 F. Alain Detré - 286, rue ainevaux - 4100 Seraing (Belgique).

Vends **D&D basic et expert (fran- ais) avec modules B2 & E1**. 100 F. acun et Companion 100 F. Arnaud au 6) 37.52.84.52.

Vends **Appel de Cthulhu** 130 F. **les ungi** 50 F. ainsi que **l'Asile** 50 F. Tél. Arnaud après 17 h au (16) 37.52.84.52.

Vends l'**Ultime Epreuve** 50 F. et les **hroniques** 50 F. les deux 80 F. Tél. 6) 37.52.84.52. Arnaud.

Vends l'**Ultime Epreuve + Chro- iques de Linaïs + scénarios 6 &** , 150 F. **Maléfices** 100 F. **Bitume** 50 Frédéric 16 (1) 39.73.23.09.

Vends TBE **Ammbush** 240 F. **Ost** 70 F. en Français **Korean War** 230 F. **ire Fight** 220 F. **Terrible Swift word** 250 F. **Battle System** 170 F. udovic André au (1) 42.06.46.51 à Paris.

Vends Etat neuf **Paranoïa (en rançais) + Paravent/Mini-aven- ures + Pressez les Oranges + nvoyez les Clones** 180 F. les 4. + **he Unearthed Arcana** 60 F. + **iller (en anglais)** 25 F. (le tout 240). Tél. Phi AU (1) 46.64.52.01 - ch. 304 4h/24h) + message et (1) 47.02.44.79 1h30/22h) + message. Urgent.

MD en manque d'inspiration oilà ton sauveur. Reçois chez toi un **scénario** pour **D&D, AD&D, ou l'Oeil Noir** pour la modique somme de 20 F. Tél. (16) 56.40.22.89. Demander Sébastien aux heures de repas.

– Vends **Conan Role Playing + 3 modules**, le tout 120 F. Jean-Luc Cosson - 3, rue de Verdun - 60100 Creil. Tél. (16) 44.25.75.76.

– Vends **Rommel** 150 F. + **Ave Tenebrae** 100 F. (frais d'envois compris). Stéphane Thierry - Le Clément - 38530 Pontcharra. Tél (16) 76.97.63.84.

– Vends **boîtes Oeil Noir + accessoires du maître + extension** neuves sous emballage : 300 F. Tél. 16 (1) 48.06.54.80. Eric.

– **Okinawa** : vends 100 F. ou éch. contre Oeil Noir (2) extension au jeu d'aventure. Tél. (16) 75.41.63.59. Philippe Bonfils - 270, av. Victor Hugo - 26000 Valence.

– Vends **Car Wars + Siege + module AD&D. Ach. Casus 5,6,7,13,14,21**. Tél. 16 (1) 45.48.05.72. Demander Alain.

– Vends **5 livres dont Vous Etes le Héros** 50 F. Tél. 47.27.06.88.

– **Rêve de Dragon + miroir 1&2** : 170 F. **Livres dont Vous Etes le Héros** neuf 17 F. **Paranoïa, écran, scénario** neuf 200 F. Tél. 16 (1) 45.27.22.41.

– Vends **boîte D&D Companion anglais** à peu prés 100 F. Tél. (16) 25.03.76.90. après 19 h. Merci d'avance.

– Vends **Powers & Perils** 150 F. **Pendragon + Companions** 200 F. **Comps + Stormbringer** 350 F. **Thieves World** 130 F. Tél. (16) 60.46.58.95. Nicolas.

– Vds **D&D (base)à + mod. B4,B7,X1,X3,WG5, 2 autres, B6. Ach. mod. Mega 2**. Etienne au (16) 45.61.54.84. Charente.

– Vends **scénarios Oeil Noir N° 1,2,5,6,8,10,11** entre 12 & 15 F. Bon état. S'adresser à Pierre Chajmpeau. Tél. (16) 86.59.28.03. à Nevers.

– Vends **Livres dont Vous Etes le Héros** état neuf 18 F. pièce. Tél. (16) 26.87.26.98. après 18 h. Arnaud Rousseaux à Reims.

– Vds **D&D Expert + modules X1,X6 + aide AC1 (personnages)** le tout : 150 F. Vds aussi **Frontières de l'Empire** 60 F. Tél. 16 (1) 43.02.55.23. Jean-François.

– Vds **DMG + PH** 150 F. + **scénarii** 40 F. l'un. Michel au (16) 91.34.06.59.

– Vds les **2 premières boîtes de l'Oeil Noir (Schmidt) + 3 scénarios**. Le tout 180 F. bon état. Tél. (16) 31.86.61.86. Demander Pierre.

– Vds **figurines**. Demander Frédéric au 16 (1) 43.65.76.62. (région parisienne).

– Vends **figurines pour AD&D (squelettes et elfes** principalement) à raison de 8 F. pièce (+ frais d'envoi). Pour tout renseignement : Christophe Merle - 1, rue du Clos du Roy - 71640 Givry.

– Vends **Livres dont Vous Etes le Héros** état neuf 15 F. chaque. Bruno Baldy - 11, rue du Vélodrome - 87100 Limoges.

– Vends **Pendragon** neuf 150 F. **livrets Oeil Noir + 25 scénarios solo** 60 F. Demandez Colin au 16 (1) 43.06.91.24. à Paris exclusivement.

– Vends **UE + Chroniques + 8 scénar.** 170 F. **Basic + B2** 50 F. **Seul face au Wendigo** 30 F. **Meurtre à Dunwich** 20 F. Le tout TBE. Tél. 16 (1) 67.23.07.54. après 18 h.

– Vends traduction de **Red Army, Napoléon à Austerlitz** 50 F. et 100 F. Appeler au 16 (1) 45.67.44.88. après 18 h. demander Loïc.

– Vends **AD&D Monster Manual, Arcana, Deities & Demijgods - Players Handbook, Dungeon Master Guide**. Appeler Julien au (16) 41.87.39.61.

– Vends à bas prix **figurines pour JdR médiéval fantastiques**. Emmanuel Faure - 21, route de Climbach - 67250 Lobsann. Tél. (18) 88.54.75.49.

– Vends **Maléfice** 150 F. ou échange contre **figurines** ou autres JdR. Vends **Talisman** 100 F. neuf et **Oeil Noir base**. Thomas au (16) 74.57.81.54.

– Vends **10 Livres dont Vous Etes le Héros**. 15 F. l'un. Cherch. **figurines ou wargames NPX Maléfice** 125 F. Olivier. Tél. (16) 74.57.85.96.

– Vends **Capital Power** 100 F. **Zargo's Lords** 100 F. **Fief** 100 F. Contacter Léo au (16) 66.23.46.47.

– Vds **Livres dont Vous Etes le Héros (34)** 10 à 15 F. pièce. Vds **Légendes et Rêve de Dragon - Star Frontiers, l'Oeil Noir**. Tél. 16 (1) 43.26.87.33.

– Vds **Firepower** 100 F. **Space Opera + Ground & Air Equipment** 150 F. **James Bond + Q Manual** 100 F. **Bushido** 70 F. après 18 h. Tél. 16 (1) 47.63.14.22.

– Vends **boîte 1,2,3,4 de D&D**. Cherche **boîte de Space Opera + scénario MERP**. Tél. (16) 99.33.75.77. Patrick entre 19 & 20 h. Merci.

– Vds **D&D base et Expert en Français** BE 200 F. les 2 ou éch. contre **Cry Havoc + Siege**. tél. Hubert au (16) 42.58.55.24. après 19 h.

– Vds **MERP** neuf 10 F. et **Rommel** 180 F. Tél. (16) 90.50.72.77. Demander Hubert.

– Vends **Talisman** 100 F. + **Livres dont Vous Etes le Héros** 5 F. pièce. Sébastien - 12, rue des Bergamottes - 95110 Sannois.

– Vds **13 livres-jeux Folio + D&D base + D&D Expert + Frontieres de l'Empire + Empire Galactique + Oeil Noir + acces. du maître + 20 livres-jeux + Mega 2**. Tél. 16 (1) 46.02.01.79. Paris. Charles après 17 h.

– Vends **Livres dont Vous Etes le Héros, Mega ou éch. contre Appel de Cthulhu**. Tél. (16) 78.24.83.48.

– Vends **Légendes + Légendes Celtiques** BE 150 F. **Ach. The Longuest Day** à prix raisonnable. Nathanaël. Tél. (16) 63.56.84.95. après 19 h.

– Vends **figurines plastiques 1/72e peintes + véhicules + wargames : Bonaparte, Liliad, Rommel**, BE. Fabrice Baldassari au (16) 64.06.18.59.

– Vends **matériel AD&D, D&D**. Laurent Lathieyre - 12, rue Georges Campagnac - 24660 Périgueux.

– Vends **Oeil Noir boîte 1&2**. Prix à débattre + vends **Livres dont Vous Etes le Héros** (environ 27). Tél. 16 (1) 60.12.08.96. à Paris.

– Vends **Livres-Jeux Folio** tous titres 15 à 20 F. Tél. (16) 73.91.94.95. après 18h15. Demander Stéphane. Vite !

– Vends **Oeil Noir boîtes 1&2 + 10 aventures** état neuf le tout 200 F. Tél. (16) 48.86.43.18. Vincent Boulet. La Varenne.

– Vends **accessoires du maître Oeil Noir** 90 F. Arie Eskenasy - 35, rue de l'Arbalète - 75005 Paris. Tél. 16 (1) 43.36.25.21. après 18 h.

– Vends **Junta** état neuf 100 F. Possibilité d'échange. Tél. (16) 91.79.15.68. Demander Frédéric.

– Vends à bas prix **boîte de base D&D, Zargo's Lord et J&S du N° 4 au N° 38**. Raphaël Fischer - 16, Route de Clirbach - 67250 Lobsann.

– Vends **D&D base 65 F. Légendes + Celtique** 120 F. **scénarios Oeil Noir** 15 F. pièce. Tél. 16 (1) 48.37.91.82. Demander Arnaud après 18 h.

– Vds **Oeil Noir (3 coffrets) + Talisman** 100 F. chaque ou éch. contre scénar. Cthulhu + Oiseau de Papier (Détect. Conseil) 45 F. Loïc au 16 (1) 60.66.13.69.environ Fontainebleau.

– Vends **Star Frontiers (règles init. + av.) + un module** TBE 170 F. + 2 dés, 10 SF. Christophe au (16) 50.36.52.44. Haute-Savoie.

– Vds **PH, DMG, MM 1&2, Deities, Ecran de AD&D**, environ moitié prix + **Appel de Cthulhu**. Demander Minh-Tam au (1) 45.88.13.57.

– Vends **module AD&D**, état neuf, jamais servi 60 F. à débattre. Tél. de 17 h à 19 h. Tél. (1) 43.77.07.66.

– Vds **Légendes Celtiques (règle, accessoires, disque, et tous les scénarios (5)**. Valeur 800 F. Prix 600 F. Tél. (16) 31.74.17.16. à Caen 14760.

– Vends à bas prix **figurines en plomb bien peintes**. J. Peter - 63, Bd de Strasbourg - 31000 Toulouse. Tél. (16) 61.23.35.40.

– Vds TBE **East & West, Bonaparte, Yom Kippur** 135 F. chaque et **Third Reich** 165 F. Marc Kindel - 36, rue de Mayenne - 94000 Créteil.

– Vends **Appel de Cthulhu + Amirauté** état neuf 130 F. chaque + **Casus Belli N° 25,26,27,28,29 + J&S N° 30,31,32** à débattre. Tél. 16 (1) 60.15.39.79.

– Vends **DMG (AD&D)** parfaitement neuf : 150 F. + **livres dont Vous Etes le Héros** 12 F. Appeler Bruno. Tél. (1) 47.72.14.32.

– Vends **Dien Bien Phu** état neuf 1000 F. ou éch. contre autre wargame. Tél. (16) 55.67.41.77. à partir de 19 h.

– Vds BE **Dien Bien Phu** 70 F. et Rommel 115 F. Marc Kindel - 36, rue de Mayenne - 94000 Créteil.

– Vends ou éch. **Chill + Légendes (règles) + 3 mousquetaires + Paranoïa + Seul face au Wendigo**. Eric Zuccoli - 3, Parc Cunéo d'Ornano - 20000 Ajaccio.

– Vends figurines + 2 scénarios Appel de Cthulhu, fig. Esci, Airfix, SL, Cross of Iron, PLS. Tél. (16) 99.50.91.03. Après 18h.

– TBE : Détective Conseil 180 F. War at Sea 100 F. Règles de base Ultime Epr. 40 F. Emp. Galact. T1 40 F. Maxence Granger - 4, av. S. Allendé - 69800 St-Priest.

– Vends tout sur AD&D. Contacter Sébastien Steyer - Le Montélit Haut - 26130 St-Paul-Trois-Châteaux.

– Vends 15 Livres dont Vous Etes le Héros. Prix à débattre. Ecrire à Nicolas Catelin - 15, rue d'Enghiens - 59200 Tourcoing.

– Vends D&D base 110 F. et D&D Expert 110 F. S'adresser à Valentin Gayral. Tél. (16) 74.84.06.31.

– Vends D&D boîtes 1&2, la 2 en Anglais. S'adresser à Frédéric Gernais - 33, rue Prébaudelle à Angers. Tél. (16) 41.87.81.72.

– Vds modules AD&D Cthulhu à partir de 50 F. Ch. J&S N° 18. M. Laurent - 48, av. de Buzenval - 92500 Rueil-Malmaison.

– Battle System, Siege, Cry Havoc, Samourai Blade, Fellowship of the Ring, Amirauté, Ave Tenebrae, France 1940. Eric au (16) 87.63.10.54.

– Vends l'As des As 40 F. + l'Oeil Noir les 3 boîtes TBE + 2 modules. Prix à débattre. Tél. (1) 45.90.28.05. Nicolas à partir de 20 h.

– Livres dont Vous Etes le Héros, état neuf, 15 F. l'un, nombreux choix. J. Poux - 5, rue Edgar Quinet - 21000 Dijon. Tél. (16) 80.72.31.19. à 12 h 30.

– Vends Ambush + Move Out 350 F. BE. Port compris. ou éch. contre Air Force + Dauntless. Tél. (16) 40.47.59.18. Demander Laurent après 21 h.

– Vends 12 Livres dont Vous Etes le Héros 10 F. pièce ou éch. contre Rêve de Dragon ou Bushido. Tél. (16) 98.55.04.20. à partir de 18 h.

– Vends D&D base + B3 + B4 + dés. Le tout TBE à 170 F. + 10 F. Ecrire à Guilllaume Desplanques - Villeput - Glénic - 23380 Ajain.

– Vends « Battle of the Bulge » 150 F. D&D électrique (Mattel) 350 F. l'Oeil Noir (acces. du maître) 80 F. Bruno au (1) 43.63.52.04.

– Vends Légendes (règles + Celtiques + accessoires + dés + scénarios), figurines médiévales. Demandez Guy au (16) 87.92.31.71.

– Vends Vietnam 150 F. 2e DB Paris 60 F. Tobrouk 100 F. Air Assault on Crete 120 F. ou éch. contre COI, COD ou GI. Tél. (16) 25.82.50.91.

– Vds ou éch. Paranoä + Battlecars + Battlebikes + Traveller's Book + livres-jeux contre tout JdR ou wargame. Tél. (16) 35.55.92.03.

– Vends Squad Leader, COI, COD, GI Anvil of Victory. Tél. (1) 42.20.37.39.

– Vends Oriental Adventures 100 F. Demander Olivier au (1) 43.28.92.58. 94160 Saint-Mandé.

– Vends Arab Israeli Wars TBE 100 F. Ecrire à Jean-Luc Tissier - 16, rue du Bois Guéret 18110 Fussy.

– Vds Rommel TBE 130 F. ou éch. contre Amirauté. Jean-Pierre Dautheville à Livron-sur-Drôme (26250). Tél. (16) 75.85.59.76.

– Vds PH 80 F. MM1 55 F. FF 110 F. UA 130 F. Traveller 90 F. Stormbringer 150 F. (en anglais). Jean-Marie (1) 48.85.81.46. entre 18 & 20 h.

– Rêve de Dragon 75 F. Armada 60 F. David Perrin - 161, Bd d'Avout - 75020 Paris. Tél. (1) 43.61.81.94. de 18 à 19 h.

– Vends T & T en français, état neuf + 2 modules 65 F. Igor Belkodja - 11, rue des Cadeniers - 44000 Nantes. Tél. (16) 40.73.46.81.

ACHAT MATERIEL

– Cherche **Pavis et Big Rubble (RQ)** bon marché. Tél. (16) 20.26.47.51. après 18 h.Emmanuel Bouteiller - 33 bis, rue du Dragon - **59200 Tourcoing**.

– Achète tous **suppléments pour Runequest II**. Ecrire à Eric Pélardy - 2, Square des Poètes - **91370 Verrières le Buisson**.

– Achète **Retour à Arkham de R. Bloch + 8 histoires de Cthulhu Bib. Marabout Fant.** Fabrice Silberman - 78, av. de Paris - **92320 Châtillon**.

– Stop ! Cherche désespérément **Baston, Siège, Cry Havoc, Croisades, SL, COD, COI, GI, FL, Amirauté**. Vds Nbrx wargames. Jean-Luc au (16) 61.89.05.83.

– Cherche des **figurines** de type **AD&D** de 5 à 8 F. peintes ou non de **Citadel**. Tél. (16) 50.54.02.94. Kevin à **Chamonix**, de 14 à 16 h.

– Cherche photocopie **Ambush Mission CD Chasoul Cond. 1-2**. Frais rendus. R. Duyck - Abdijbek Estr. 8C2 - 8200 - Brugge - **Belgique**.

– Achète **CB N° 16,17,23,25**. Tél. (16) 20.39.82.70. Demander Borris.

– Suite perte, cherche copie de **règles du jeu Generales, Mech War 2 (SPI)** 1979 ou après, **Stocks & Bonds (AH)** 1978 ou après. Ecrire Fauchet - BP 62 - **64600 Anglet.**

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

à découper ou photocopier

A envoyer à Casus Belli,
Service Petites Annonces,
5, rue de la Baume, 75008 Paris.

TEXTE A INSERER (écrire en capitales)
Classement vente, achat materiel divers club cherche adversaire

La micro fait des bulles...

Un héros, un scénario et des images... trois ingrédients de rêve pour une nouvelle génération de jeux micro.
JEUX & STRATEGIE vous raconte par le menu l'heureux mariage de la BD avec votre micro-ordinateur.
Découvrez vite le nouveau numéro de JEUX & STRATEGIE et vous saurez comment faire faire des bulles à votre micro !

Egalement au sommaire de JEUX & STRATEGIE :
- 100 jeux sur Minitel au banc d'essai
- Les jeux de rôle grandeur nature
- Les meilleurs jeux micro de la rentrée
- L'Invasion des Krolls, un grand jeu inédit de S.F. en encart détachable

...et toujours des casse-tête, les grands classiques, etc.



EN VENTE PARTOUT



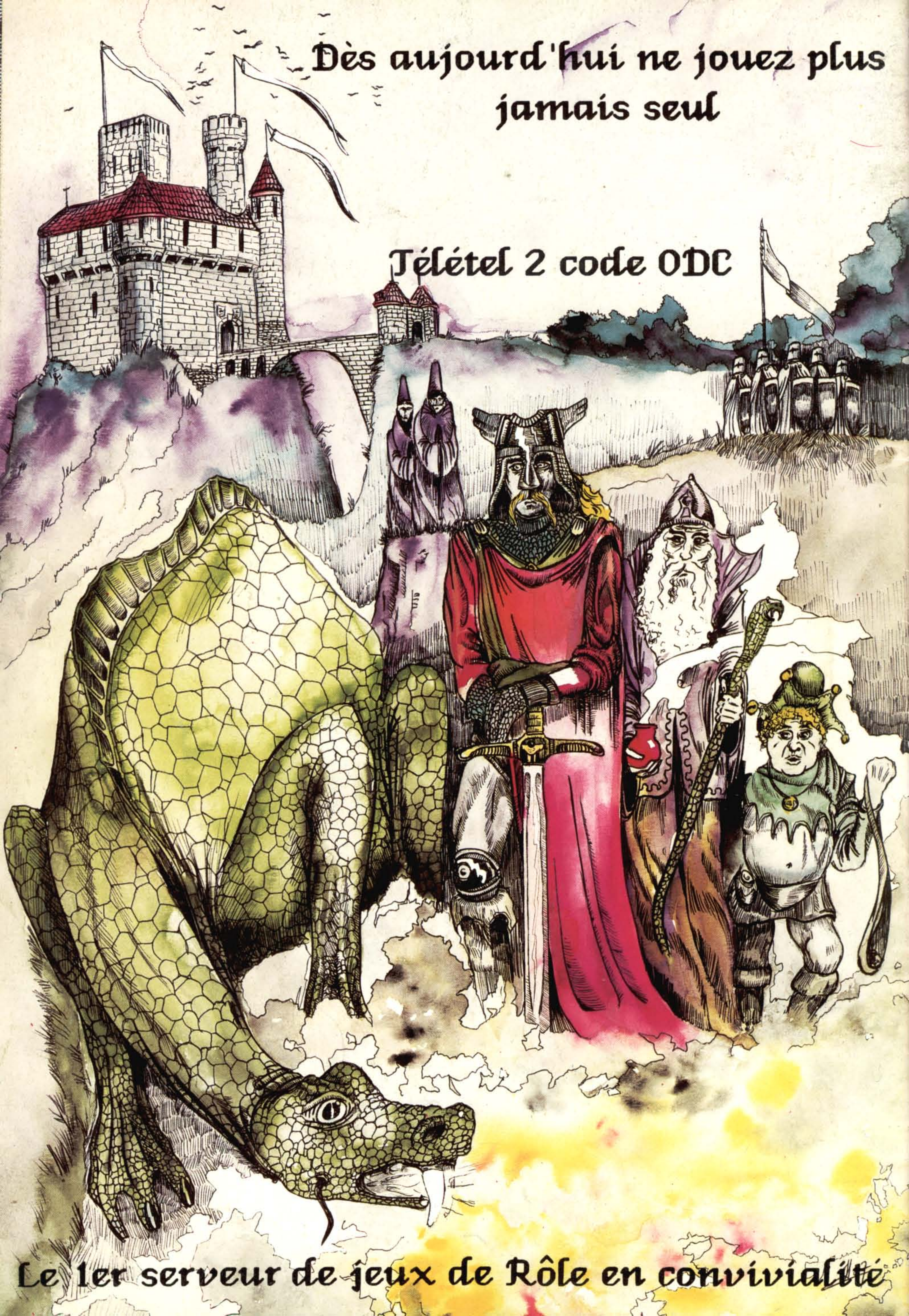
t'occupe
on s'occupe
de t'occuper !

Relais-Boutiques JEUX DESCARTES

téléphone-nous, tu sauras tout !



Voici la liste des Relais-Boutique Jeux Descartes dans les Nouvelles du Front.


Dès aujourd'hui ne jouez plus
jamais seul
Télétel 2 code ODC
Le 1er serveur de jeux de Rôle en convivialité